WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!



EDIÇÃO nº5

A ESSÊNCIA DE SER UM MAKER!

E MAIS: A ENTREVISTA DEFINITIVA com Hector MG Barbossa!

O que torna alguém um "maker"? Que motivações que podem levar a tal? Descubra isso e muito mais, e ainda descole dicas de como se tornar um maker - e pessoa - ainda melhor.

Página 22



ENCHIMENTO DE LINGUIÇA | FÃ-GAMES | FINAL FANTASY | DRAKE LEGEND 2

JornalMaker.com
atualizações
críticas
intriga
jogos
resenhas
redatores
revistas
Comunidades
diário
jornalismo
perfis
conteúdo
independente
internacional
avaliação
opinião
leitores
eventos
inclusãoinformação
entretenimento
Colunas
manchete
editorial
divulgação
entrevista
sistemas
lançamentos
imediato
periodicidade
makercast
foco

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!



Disponibilizamos a demo de Drake Legend 2!!! (Página 50)

O Início de uma Nova Era!

Estamos em um processo de renovação na comunidade, o que atrasou um pouco o andamento da Make the RPG. Mas nada disso irá atrapalhar essa iniciativa!



Estamos cientes de que pouquíssimos leitores acompanham a Make the RPG, por ser uma revista digital com o intuito de auxiliar os makers em seus projetos com artigos e tutoriais e, como brasileiro tem o costume de não se esforçar o suficiente para alcançar seus objetivos e depois reclamar da vida, makers sem foco (infelizmente a grande maioria) acabam ignorando artigos e tutoriais mais extensos, seja por pressa de conquistar resultados, seja por preguiça mesmo.

Entretanto, como já foi dito em edições passadas, enquanto existir um ou outro maker que acompanhe nosso trabalho, iremos continuar com um sorriso de orelha a orelha, pois, se esse/essa conseguir concluir um game de qualidade no RPG Maker com a nossa ajuda, já será motivo de muito orgulho para nós.

Sobre o processo de mudanças que estamos passando no Condado, posso afirmar que contribuíram com o atraso dessa edição, mas serão mudanças voltadas a melhoria da comunidade, então espero que compreendam nosso lado.

Essa 5° edição tem um tempero especial por conter uma entrevista com um dos makers mais influentes do cenário brasileiro, que se retira desse ramo após muitas batalhas, momentos de alegria, de raiva, de tristeza e de esperanças que teve ao longo de mais de 10 anos, onde pode presenciar eras de novidades, de ouro, de decadência e de incertezas. Esse é Hector MG Barbossa, sim, nosso capitão e eterno Braveheart que muito contribuiu para a evolução do maker em território nacional.

Continuaremos seu legado e faremos o possível para prestar o melhor suporte aos makers como ele sempre fez, com conteúdo de muita qualidade e incentivando os que realmente desejam seguir em frente nessa jornada!



Ser forte não significa ter força física, poder financeiro ou popularidade, mas sim, ser capaz de evoluir a cada dia, aprendendo com seus erros e acertos!

"Onde há luz há direção!"

Yoshi (Coordenador/Entrevistador)

O time reduziu... E daí?

Esses são os principais responsáveis por essa 5° edição da Make The RPG!

Rafael_Sol_Maker

O Editor Chefe da Make The RPG desde a 1° edição, continua muito motivado a seguir adiante!

Ao meio de tantas mudanças no Condado, teve participação importante tanto na comunidade quanto na revista, sempre pondo a mão na massa e dando sugestões de melhoria apesar de ter pouquíssimo tempo disponível...

Vem fazendo um ótimo trabalho no portal e promete novidades!



Yoshi

Após assumir a liderança do fórum, o dino passou a ter muitas responsabilidades e esteve muito ativo no processo de mudanças ao lado do RyanKamos (que, acabou ficando ausente dessa edição devido a atenção dada a comunidade).

Recentemente baixou o "espírito Battousai" nele e acabou mudando de nick no Condado, mas sempre será o velho Yoshi de sempre na MtRPG!

Pretty-Belle

Essa princesa continua iluminando nossa redação, não apenas por ser uma presença feminina em meio a tanto marmanjo, mas também por estar sempre presente dando sugestões importantísimas para a melhoria da comunidade, além das revisões salvadoras que ela sempre faz nas edições da MTRPG!

Atualmente está particiapando de uma novidade muito interessante lá no Condado, porém, isso é segredo.





Avatar

Se tivessemos que eleger um herói para a revista, Avatar venceria disparado!

Nessa 5° edição (a exemplo do que sempre fez desde a 1°) contribuiu de forma impecável, com diversos artigos e tutoriais de primeira que, certamente são os responsáveis pelo estilo diferenciado da MTRPG em relação as demais revistas voltadas ao RPG Maker.

Mesmo atarefado até o pescoço com família, trabalho e a forma física, ele sempre é uma peça fundamental em cada edição e nessa não foi diferente!



Presidente: Rafael_Sol_Maker
Vice-Presidentes: Yoshi, Avatar
Conselho Editorial: Avatar, Yoshi, Rafael_Sol_Maker

MAKE THE RPG

Diretor Superintendente: Yoshi
Redator-chefe: Avatar
Editor Senior: Rafael_Sol_Maker
Editores: Avatar, Yoshi

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

Análises: Rafael_Sol_Maker
Coletividades: Yoshi
Comandos: Avatar
Revista: Avatar
Artes Digitais: Yoshi

Repórter: Yoshi
Reviews: Yoshi
Editor de Arte: Rafael_Sol_Maker
Revisão de Matérias: Pretty-Belle
Designers: Rafael_Sol_Maker, Yoshi, Avatar
Colaboradores: Hector MG Barbossa

Atendimento ao leitor: revista@rpgmaker.com.br
www.condadobraveheart.com.br

PUBLICAÇÕES DA BRAVEHEART EDITORA
Matérias Premium, Newsletters Braveheart, De Maker para Maker
(Todas disponíveis no Portal Condado Braveheart) e Revista Make the RPG!

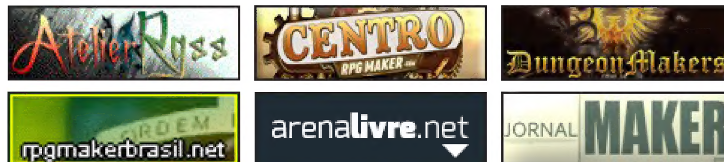
A Revista MAKE THE RPG! edição 5, é uma publicação da Braveheart Editora

Edições anteriores: Todas podem ser encontradas para baixar em nosso site,
ou de parceiros, e nos sites, blogs, e redes sociais autorizadas.
Ou então com seu amigo maker mais próximo!

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5
Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®



PARCERIAS CONDADO BRAVEHEART



CURTA TAMBÉM A CONDADO NAS REDES SOCIAIS!



Fala que eu te escuto

O nosso "Correio Elegante" tem o dever de dar espaço para quem quiser dar pitaco. E então? Bota a boca no trombone!

OBS: Somente comentários relevantes serão aceitos nessa seção!



Agora nosso E-Mail é definitivo!

Caso tenha alguma dúvida, sugestão, elogio ou crítica a fazer, não deixe de nos enviar um e-mail para **revista@rpgmaker.com.br**.

Caso preferir, pode postar nos tópicos das comunidades onde a Make The RPG é divulgada ou até mesmo na página do Condado no Facebook em:

https://www.facebook.com/CondadoBraveheart



Por Dax (Centro RPG Maker)

Achei legal a revista, eu particularmente curti ela. Só acho que vocês deveriam investir mais um pouco no design dela, não que esteja ruim mais é que pode melhorar. Curti ela... Traz informações bastante concretas.

Equipe Make The RPG: Essa parte do visual é algo muito discutido em nossa "redação" e pretendemos fazer algumas alterações no decorrer das edições, mas, nada muito radical, pois, o foco é mesmo o conteúdo!



Por Don Mariachi (C. Braveheart)

Sinceramente eu não pensei que esta edição (4°) sairia tão cedo, mas foi bom ter saído rsrsrsrs

Essa edição esta muito boa, eu dei apenas uma olhada rápida, mas deu para ver que esta com um ótimo conteúdo. Pelo pouco que li, o que mais me chamou a atenção foi a matéria sobre comercialização de jogos e sobre concursos.

Parabéns a toda equipe!!! Bom trabalho!!!

Equipe Make The RPG: Apesar de muitos imprevistos, conseguimos lançar a 4° edição bem rápido e muita gente gostou disso! Melhor ainda é saber que o conteúdo agradou a maioria. Como agradar todos é impossível, podemos dizer que até então estamos em um bom caminho!



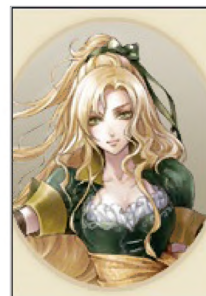
Por VincentVII (Centro RPG Maker)

Opa, mais uma edição da Make the RPG? Gosto muito do trabalho de vocês e admiro sua determinação para tal projeto. Continuem com o bom trabalho!

Equipe Make The RPG: Bom saber que estamos agradando, apesar de uma falha aqui e outra lá, nosso objetivo será sempre o mesmo: proporcionar um conteúdo de qualidade aos makers!

Mas convenhamos, é muito difícil manter um bom nível em um cenário que apenas uns poucos ainda tem real interesse em produzir algo de qualidade no RPG Maker...

Por Jully Anne (C. Braveheart)



Vocês são maus, deixam os leitores com aquele gostinho de quero mais e somem do nada!

Essa edição (4°) saiu bem rápido se comparada a anterior (3°), porque não conseguiram lançar com frequencia?

Não é querendo ser chata nem nada disso, é que eu gostei muito dessa revista e, como leitora, gostaria de ver lançamentos mais frequentes...

Muita demora pode acabar afastando o povo e isso seria ruim...

Mas vocês estão de parabéns!

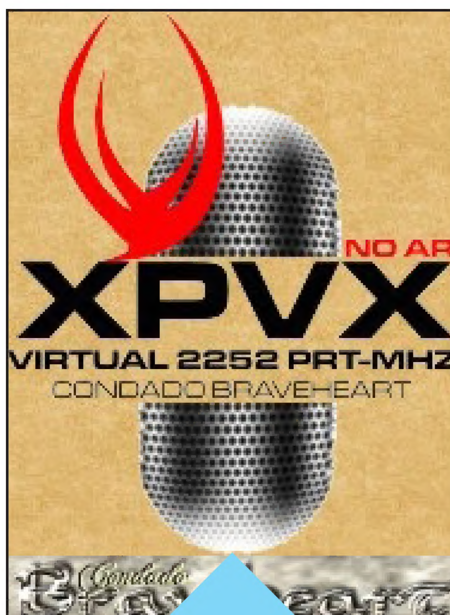
Equipe Make The RPG: A demora foi meio que inevitável levando em consideração as inúmeras mudanças que a comunidade teve nos últimos meses.

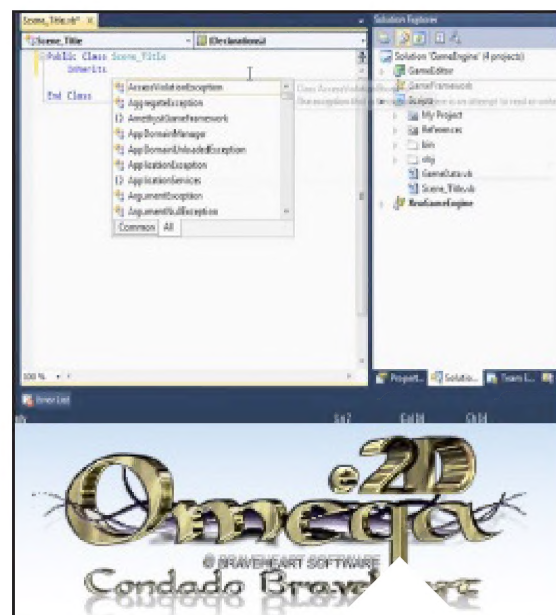
Mas a revista continuará sim, é um projeto bem sólido ainda!

Tempo de Reformas

A Condado está atualmente passando por uma série de reformas, o que significa que muitas novidades vem por aí!







MUDANÇAS no fórum e no portal

Faz alguns meses que o fundador da nossa comunidade se afastou do RPG Maker por motivos pessoais. Estamos abordando isso na entrevista dessa edição. Mas vamos deixar de enrolar e ir aos negócios!

Com a retirada dele, a comunidade foi passada adiante para seus homens de confiança e com essa nova direção, mudanças radicais no portal e no fórum se concretizaram. Mas isso não é tudo!

Em breve haverá mudanças ainda mais drásticas na comunidade que tornarão ela ainda mais única e destacada, como a melhor plataforma para o desenvolvimento de jogos amadores. Duvidam? Então vocês terão que ver para crer, hehehe...

Retorno da rádio XPVX?

Após alguns anos parada, a Rádio XPVX, conhecida por transmitir heavy metal e rock n roll, pode retornar a comunidade, porém, com possíveis mudanças no que diz respeito a trilha sonora das transmissões, que não seriam apenas rock e HM, mas também, trilhas de games famosos e, provavelmente, de jogos de RPG Maker.

Ainda há muitas coisas a serem resolvidas como a reestruturação de toda a programação, horários e dias de transmissão e os responsáveis pela locução de cada programa.

Também divulgaremos o que de bom acontece em nossas parcerias e no maker mundo a fora!

Onde foi parar a OMEGA ENGINE?

Muito foi dito mas nada concreto foi apresentado sobre a engine exclusiva que o haunter224 estava desenvolvendo, não é? Para quem pensava que o projeto estava morto e enterrado, eis que surge uma notícia vinda diretamente do programador:

De acordo com ele, o projeto está vivo sim, e ganhando funções novas à cada dia. Ainda não está estável, mas é provável que ao menos uma prévia saia até o fim do ano.

É esperar muito? Contando que ele está fazendo todo o trabalho sozinho, dá para darmos um desconto, não? Lembrando que será 100% compatível com com o RPG Maker e multi-plataforma. Em breve detalharemos isso no portal. Não percam!

Game Jam Natalino

Neste Natal temos algo especial para vocês, um evento que irá testar tudo aquilo que você aprendeu durante o ano. Este será nosso Game Jam, um concurso onde você deverá criar um jogo para concorrer à prêmios.

Sua maior ferramenta será a criatividade, pois não a limitaremos.

Os vencedores poderão escolher entre esses 3 prêmios:







Boas Festas!

Lembrando que é necessário ter uma conta na steam para receber os prêmios!



Para participar acesse:
http://www.condadobraveheart.com/forum/viewtopic.php?f=2&t=955

Enfim, aposentado.

Acompanhe com exclusividade o relato de uma lenda viva, tesouro do cenário maker nacional, que agora se retira...



Nick: Hector MG. Barbossa

Sobre: Ex-Administrador da antiga Maker Universe e da Vila Makers, onde era conhecido pelos nicks "mglink" e "M. Giovanne Link". Fundador do Condado Braveheart e maker de grande influência no cenário nacional. É o autor do jogo Cálice Sagrado e Drake Legend, cuja continuação gerou bastante expectativa.



Nessa edição entrevistaremos Hector MG. Barbossa que, além de ser o eterno capitão dos Bravehearts e responsável por inúmeras iniciativas de peso no cenário maker nacional (A própria Make The RPG não existiria sem a sua grande colaboração) é também um grande maker de longa data, que atravessou diversas eras dessa engine em toda sua jornada que durou mais de 10 anos!
Você pretende voltar a desenvolver jogos novamente no RPG Maker?



Screen de Drake Legend I

Não. Depois de "Drake Legend I" eu encontrei uma grande dificuldade em desenvolver o "Cálice Sagrado" que foi digamos um projeto para que eu me libertasse um pouco do contexto "Drake Legend", queria começar algo novo, algo para explorar novo cenário essas coisas, mas o "OCS" acabou me dando muito trabalho e me esgotando mais ainda, no final da demo resolvi dar um tempo, mas acabei voltando com o projeto "Drak Legend 2" e até hoje ele está incompleto.





Porque Drake Legend 2 – O Domínio de Antharys foi digamos... Abandonado?



Por causa da complexibilidade que eu resolvi adotar nele. Isso acabou me esgotando ainda mais porque eu já vinha de tempos de impaciência, sou muito ansioso e impaciente pras coisas, isso atrasou muito o projeto, pois perdia às vezes duas semanas só trabalhando em um cenário, sem contar a cena em si.



Mas a complexibilidade em que você estava trabalhando em DL não o faria um projeto de certa forma diferenciado?



Na verdade sim, mas encheu o saco. Quem puder dar uma olhada no projeto do menu verá que existe uma teia muito grande de eventos lá dentro, quando eu parava de trabalhar no projeto por digamos duas semanas já era o suficiente para que eu estudasse essa teia do zero novamente pra poder pegar o esquema e continuar. Sem contar os cenários, na minha opinião tudo começou a desandar quando eu busquei demais os detalhes e aprimoramentos gráficos e de sistemas de eventos pois não sei nada de RGSS.



As prévias de DLII eram sempre ricas em detalhes!



Você ainda joga DL1 ou OCS?



Sucesso entre os makers: O Cálice Sagrado



Sim. Gosto dos meus jogos, eles me divertem até hoje, faz lembrar-me de muita coisa boa da época em que eu trabalhava neles.



Dentre seus projetos qual foi o seu melhor jogo e porque?



Foi "Drake Legend – The River of The Dragons", o simplesmente "Drake Legend 1", porque ele é simples, direto e clichê. Todo mundo reclama de clichê mas é o que faz a cabeça das pessoas. Achei esse jogo simples e completo. O "OCS" fez sucesso entre os makers, gosto dele também, mas não é a mesma coisa com o DL1.



O que você pode ver na evolução do RPG Maker e do RGSS ao longo desses anos como maker?



Do RPG Maker em si eu vi muita coisa boa, principalmente poder usar mais de 256 cores nos projetos e resolução maior que 320x240, isso me limitava muito no inicio até eu mudar para o RPG Maker XP, mas de qualquer forma, no meu caso não ajudou muito tanto porque meus dois projetos foram feitos no RPG Maker 2000 e não no RMXP, esse eu comecei a desenvolver a continuação do DL mas desisti por outras questões e não pelo maker em si. Sobre RGSS tem muita gente que pode responder isso de maneira mais objetiva, eu não uso ele e prefiro não opinar.



E sobre a evolução dos jogos de RPG Maker? Como você vê esse processo?



Já a tempos estou afastado dessa parte. Não freqüento outras comunidades e também eram raros os projetos novos que apareciam pra gente. Mesmo dessa forma posso me arriscar em dizer que se teve alguma evolução eu não vi acontecer.



Nesses treze anos como maker e atuante no cenário, quem você destaca como um bom maker e porque?



Somente os da OldSchool, porque a mentalidade era outra. As únicas pessoas hoje em que eu tenho profunda admiração são os que trabalham diretamente no desenvolvimento do ONIX Editor RGSS e no OMEGA Engine.



Você resolveu digamos "se aposentar" do cenário maker?



Lembranças dos bons tempos da Vila Makers...



Porque eu não vejo mais sentido algum pra continuar a frente de uma comunidade maker ou participar do cenário, treze anos foram mais que suficientes para que eu contribuísse para tanto e a maior luta e empenho nem foi no inicio, foi nos últimos anos. Perdi o interesse e só desejo boa sorte para quem fica.



Esse sentimento partiu do Condado Braveheart ou já vinha da época da Vila Makers?



Já vinha da Vila Makers, mas na época eu ainda acreditava que poderia fazer algo pelo RPG Maker e resolvi dar uma ultima chance pra mim mesmo com o Condado Braveheart.



Condado Braveheart: O último suspiro de esperança!



Então o que deu de errado desta vez?



Na verdade nada deu errado, tudo continuou como antes, isso me fez enxergar que já era hora de parar.



Sabemos que James S. Frozenheart além de administrar a Vila Makers com você é um grande amigo seu. Com o fechamento da Vila Makers e logo depois com a saída do James do cenário maker, pode ter isso influenciado na decisão de você parar também?



Não. Quando eu e o James decidimos fechar a Vila Makers tínhamos a intenção de parar por algum tempo e reabrir uma outra comunidade posteriormente. Basicamente foi idéia minha porque eu não estava nenhum pouco contente com o que a Vila Makers havia se transformado e estava a se transformar, eu basicamente botei um basta naquilo por motivos meus e o James sempre me apoiou como um verdadeiro amigo. Engana - se aqueles que pensam que ele era uma "sombra" minha, na maioria das vezes estávamos discutindo por divergência de opinião, mas sempre as tomávamos depois de muita conversa e reflexão. Quando o Condado Braveheart se tornou uma comunidade e o James não estava mais na administração só mudou o fato de ter que continuar a enfrentar os mesmos problemas, só que desta vez "sozinho", pois eu e o James SEMPRE estávamos a frente de tudo e sempre na ativa. Fez falta pra caralho e ainda faz. Uma vez um cara disse "Na Internet não se faz amigos, se faz colegas" nós provamos o contrário com nossa amizade.



Como era sua relação com os outros staffers?



Sempre foi de amizade, uns com mais, outros com menos, mas sempre gostei do pessoal e sempre chamei aquela sala de família. Quando um staffer era atacado era eu que tomava as dores rsrs, mas quando era para chamar a atenção eu sempre fiz independente de quem era. Muita coisa rolou nesses treze anos, nem tem como passar o pente nisso.



Como você vê o Condado Braveheart sendo tocado por nova administração e pelos staffers?



Muito positivo. O pessoal tem competência pra isso. Deixei você, Yoshi, a frente da comunidade porque é o mais capacitado pra isso, alem de ter tempo e de ter sempre se dedicado muito a comunidade, e também pelo seu histórico na Dungeon Makers. Enfim, tenho meus motivos para isso e sei que tomei a decisão correta. Toda a equipe é boa e esta empenhada em tocar a comunidade pra frente com responsabilidade e dedicação.

“Fico contente por ter a oportunidade de dar continuidade a esse legado deixado pelo Hector, liderando o Condado Braveheart!”

Yoshi



Temos certeza que muitos dos OldSchool gostariam de saber algumas coisas da velha guarda, principalmente sobre a lendária Maker Universe (MU). Aí vai a primeira pergunta e já indo direto ao ponto... Porque a MU fechou?



Porque o Shadowlord tomou essa decisão. Os fatos que o levaram a tomar essa decisão foram muito alem daquela putaria com a MUF4 (branca – IPB), posso lhes assegurar disso porque caso contrário ele não teria iniciado os preparativos para a MUF5 (SMF) na qual eu trabalhei com ele e a coisa já estava em fase muito avançada, e também pelo fato que ainda hoje ninguém consegue comprar o domínio da MU. Agora se você me perguntar o que aconteceu, só posso dizer que ele em algumas semanas depois desapareceu e largou tudo. Não entendi nada mas fiquei por cerca de três ou quatro meses em vão esperando noticias ou que algo acontecesse.



Como era a relação Shadowlord, Spider, mglink e Chris Christian na administração da MU?



Cada um na sua. Eu e o Chris entramos na administração quase que no fim, em meio aquela revolta toda, não posso dizer nada alem de que a administração da Maker Universe sempre foi o Shadowlord e o Spider.



União na staff é receita para o sucesso de uma comunidade!



Você se considera o maker mais antigo em atividade (até o momento da sua saída atualmente do cenário maker)?



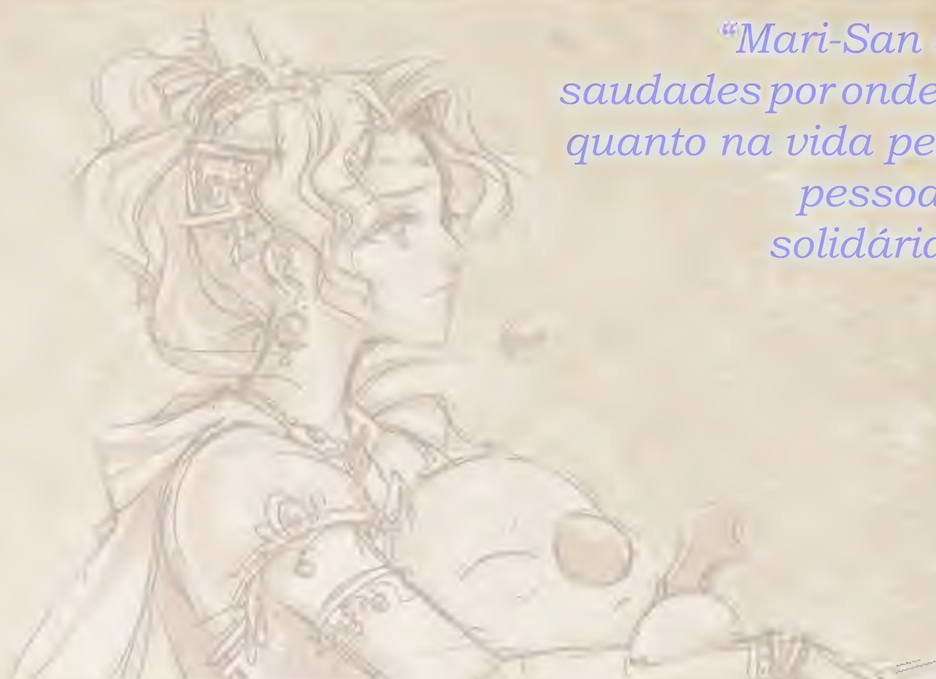
Eu acho que o mais importante não é ser o maker mais antigo em atividade, mas sim fazer parte de um grupo de makers que mais contribuíram para o crescimento do RPG Maker no Brasil. Eu me considero um desses e tenho muito orgulho disso.



Qual foi o melhor e o pior momento no cenário maker em treze anos de comunidade?



O melhor momento foi quando eu me loguei na MU e vi meu nick na cor darkred (vermelho escuro), foi quando me tornei Admin e sabia que daquele momento em diante eu poderia fazer muito mais pela comunidade. O pior momento foi quando perdemos a Mari-San (já no Condado Braveheart), isso me derrubou.



"Mari-San sempre deixará saudades por onde passou, tanto no maker quanto na vida pessoal, por ter sido uma pessoa esforçada, solidária e amigável"

Seus esforços não serão em vão querida irmã!



O que valeu mais a pena nestes anos todos como maker e administrador de comunidade maker?



Acho que as amizades que fiz, a convivência com muita gente boa, posso citar aqui vários nomes mas entre eles o James S. Frozenheart, August Shade, Yoshi, Spider, Shadowlord, Putah Cluber Mor, Lady Hellmasker, Mari-san, Gleen, AntiCasper, LBarcelosM, Red Dragon, praticamente todos staffers das comunidades Maker Universe, Vila Makers e Condado Braveheart, cara é muita gente, uma puta galera. Tem também o pessoal que sempre dava uma força quando a gente tava se ferrando com algum evento ou script, o pessoal que ajudava nos tópicos, tive muita ajuda de várias pessoas. Sou mesmo muito grato a todo mundo que sempre ajudou essas três comunidades.



Como você vê as coisas daqui pra frente em relação às comunidades makers e ao RPG Maker?



Cara eu não sei, não penso nisso. Acho que quando a gente esta saindo fora de vez a gente não olha muito pra trás. Eu acho que o pessoal está mais afim é de amizade e conexão tornando as comunidades mais redes sociais do que realmente o que deveria ser o propósito real delas. Eu não gosto disso, pra isso existe Tweeter e Facebook, eu não sou contra estreitar laços de amizade nas comunidades, mas o que a gente vê é tanto lixo babaca nos tópicos que fica difícil separar ou encontrar algo de bom no meio disso. Um cara que está procurando algo útil num tópico vai ter que ter paciência pra encontrar, muita merda cara. Nem da pra staff organizar isso, é como toda manhã entrar no galinheiro pra limpar titica, e se você não adere ao estilo rede social de ser fica assim, com a comunidade jogada as moscas, foda.



O maker pode poproporcionar amizades que vão além da internet!



Voltando a falar no DL2. Você está disponibilizando para download o projeto do jogo incompleto e aberto em RMXP. Porque?



Até os menus em DL 2 eram cuidadosamente feitos por eventos

Eu acho um desperdício deixar isso no meu HD esperando que um dia o HD foda e vá tudo pro saco. Os backups que eu tenho do projeto são antigos, o mais recente esta no computador e não tenho a intenção de fazer cópias disso. Alem disso, trabalhei muito nesse projeto, me dediquei muito a ele e não tem porque não dividir um pouco disso com os makers interessados. Não deixo nem como forma didática como muitos makers fazem, apenas deixo pra quem quer ver como estava sendo produzido. Tem muita coisa lá principalmente em eventos. Eu perdi totalmente o interesse no projeto. Para terem acesso melhor ao conteúdo do projeto é necessário abri-lo, pois tem dezenas de áreas e cenas que não estão ligadas no modo GamePlay.





Se houvesse alguém interessado em continuar a seqüência do jogo você permitiria?



Podem fazer o que quiser com ele, mas se me perguntarem o que eu acho diria para que trabalhem em algo só seu.



Como é o Hector MG. Barbossa (mglink, M. Giovanne Link) hoje?



Esses caras só existem quando alguém precisa de mim no Condado Braveheart. No cenário geral de RPG Maker faço questão de não me envolver mais com nada além disso. Na minha vida pessoal sou o Giovanne e não gosto de misturar as coisas com isso. Raramente eu aceito algum contato no Facebook que venha desse meio.



Para finalizar queremos agradecer pela entrevista cedida com exclusividade a revista Make The RPG e gostaríamos que deixasse aqui suas considerações finais.



Quero agradecer a todos (sem nenhuma exceção) que estiveram comigo por todos estes anos de comunidade. A todos que me deram força para que continuasse meus projetos tanto sendo os jogos como tocando as comunidades pra frente. Fiz muitas amizades nestes anos que sempre vou carregar comigo, muitos momentos engraçados também, pra mim foram anos de experiência bem interessantes. Hoje me afasto do cenário mais por questões pessoais, claro, também tem aquela coisa de estar de saco cheio, mas no geral é isso. Espero que as comunidades que hoje estão na ativa se mantenham fortes e focadas no RPG Maker, bem como os usuários do RPG Maker e membros em geral. Boa sorte a todos.

PS: Aí James S. Frozenheart! Finalmente aposentadoria pra mim! Uhuuuuu! kkk



"Eis o fim da longa jornada de um dos makers de maior influência no cenário nacional, e um dos que mais contribuíram com o mesmo. Para nós da comunidade do Condado Braveheart, Hector MG. Barbossa será sempre um exemplo a ser seguido!"

Agradecemos por tudo capitão!!!

Fã-games: Homenagem ou Falta de Criatividade?

Tenha alguns cuidados na hora de produzir o seu!


ão é de hoje que se falam em fã-games, eles sempre existiram na cultura gamer, desde o surgimento dos primeiros hacks e homebrews, geralmente como modificações ou adaptações de jogos já existentes. Com o advento das ferramentas de modding oficiais e o RPG Maker, rapidamente ganharam força, pois qualquer um poderia fazer seu próprio jogo da série ou franquia que tanto adorava.

Mas aí entra uma série de questões: Até onde vai o bom senso e motivação de eu fazer meu joguinho amador de Pokémon? O que pretendo fazer vai ser apenas mais um dentre tantos outros projetos mal elaborados ou vai ser um jogo de qualidade digno de pertencer à franquia oficial? Até onde pode ir minha liberdade criativa para que eu não destoe do material-base, ao mesmo tempo que não cometa o pecado de cair na falta de originalidade? Fazer um fã-game pode não ser fácil afinal, já que, apesar de se trabalhar com um universo já pronto, algumas regras estritas devem ser seguidas. Por hora, apenas aprofundemo-nos nessas perguntas.

As motivações para se fazer um fã-game já são várias; se você gostar de um material, por exemplo, que está em evidência - ou na "moda", como certos animes, desenhos, filmes e seriados ficam por um tempo – isso já torna a ideia de se fazer tal jogo (ou fanart, fanfic, doujin, etc.) extremamente tentadora. Tal ocorre porque a ideia (meme) que tomou conta da nossa cabeça está doida para se replicar, se espalhar por aí, da mesma forma que quando você ouve uma fofoca e logo quer contar pra todo mundo.

Uma vez que entendamos tal motivação pra nos fazer surge o principal dilema que possamos enfrentar a princípio: devemos nos ater ao material original e fazer algo estritamente "canônico", ou ter mais liberdade e fazer um roteiro original, porém spin-off?

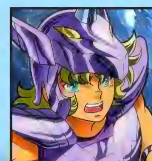
Óbvio que cada qual tem suas vantagens e desvantagens, que vai depender do grau de liberdade que você quiser ter com a história. Seguir à risca o material base pode tornar seu jogo apenas mais um a retratar aquela mesma trama de sempre, enquanto um jogo "alternativo demais" pode frustrar os jogadores por não ter ligações suficientes com o universo original.

Aí é ficar entre a cruz e a espada: Ou você está fazendo um "jogo-clichê" com uma história que todo mundo já está farto de tanto ouvir falar, ou corre o risco sério de fazer um "jogo-filler" (enche-linguiça) que nada acrescenta, influencia ou explica na história original. Prudência é mais que necessária na hora de estabelecer uma ideia de jogo, para que não se caia em nenhum desses dois extremos.

Por isso fica a dica quando forem fazer seus joguinhos em amor a série do momento: Pesem muito bem a quantidade e qualidade do seu próprio material, além da forma que ele se relacionará com o já estabelecido pela série de origem.

É muito fácil pegar os starters kits de resources ripados, que existem às centenas, e começar um jogo de qualquer que seja a franquia. Difícil é fazer um jogo bom e divertido, que satisfaça sua necessidade de espalhar a obra aos 4 cantos e ainda agrade aos fãs "extremistas", que geralmente serão muito mais exigentes do que você.

RAFAEL_SOL_MAKER
Administrador Redator do Condado Braveheart.
Tem 10 anos de experiência como maker,
e adora falar demais, como podem ter observado...



Enchimento de Linguiça nos Jogos...

Fazer um jogo longo é fácil, difícil é não enrolar...

Uma coisa que me irrita muita em jogos antigos é o desenrolar do jogo. "Desenrolar" é apenas modo de falar, porque o que o jogo faz é justamente o contrário: enrola, e muito. Enche linguiça com quests obrigatórias que só estão lá para atrasar o jogador e não acrescentam nada à narrativa. Isso é ruim? Isso é péssimo! O "filler" dentro de um jogo, principalmente um RPG, pode ser realmente desmotivante.

"Mas o que seria esse filler?". São resumidamente eventos sem importância. Eles eram bem comuns em RPGs antigos, como Lunar, Prophecy of the Moonlight Witch ou o nosso querido Legend of Zelda. Um exemplo? Imagine que o seu grupo de heróis acabou de salvar uma princesa e agora estão voltando ao castelo. Durante o caminho de volta, do nada brota um cara na sua frente dizendo que para passar tem que derrotá-lo. Esse cara é o filler. Por que a volta do seu grupo não poderia ser normal? O que esse tem a ver com a história? E o mais importante: o que ele acrescenta ao enredo ou às sensações do jogador?

Eventos como esse, além de serem completamente inúteis e dispensáveis, irritam o jogador e provocam aquela conhecida vontade de jogar o controle na parede e gritar "Ok, chega!". Lembre-se: tempo de jogo não significa qualidade. Na verdade, são inversamente proporcionais: quanto mais longo é o jogo, mais difícil é manter sua qualidade. Com o tempo, o jogador enjoa da jogabilidade, e o único fator que o faz continuar a jogar é um bom enredo. Então acaba que um filler é duplamente ruim. Além de deixar o jogo desnecessariamente mais longo, mais o jogador se cansar da história também.

"Mas eu quero porque quero deixar meu jogo mais longo! Tem como fazer isso sem cagar o jogo?". Sim, tem. Vai dar um pouco de trabalho, mas compensa muito. Lembra daquele cara aleatório que barrou o seu caminho de volta para o castelo? Vamos chamá-lo de... Zé. Se o Zé tiver uma história, já ajuda. Mas o ideal é não apenas ter uma história, mas ter uma relação com o enredo geral do jogo. Se por acaso aquela aparição repentina tivesse sido um plano do Zé desde o início? Ele pode ser aquele antagonista bem filho da mãe que sempre teve o intuito de salvar a princesa antes de você em troca de dinheiro. Então resolve deixar o seu grupo fazer todo o trabalho para então roubar os créditos, assim aquele ocorrido não vai ser totalmente sem sentido. Melhorou um pouco, não?

Quer deixar melhor ainda? Faça o Zé aparecer no início do jogo, sem revelar que é um vilão. Na hora em que ele for comprar briga com seu grupo, vai arrancar do jogador um "OH, IT'S YOU!". Então entra o nosso querido plot twist, causando surpresa e maior interesse em quem estiver jogando. Desse jeito cada personagem inocente que aparecer vai gerar curiosidade e vontade de continuar o jogo. E é aí que um filler irritante que só servia para encher linguiça deixa de atrapalhar a experiência do jogador para passar a ser um ponto positivo, que enriquece a história e aumenta a imersão.

Portanto evite acontecimentos desnecessários, como vilões e quests inúteis. Você tem duas opções: removê-los, encurtando o jogo, porém deixando a jogatina mais agradável, ou dando uma importância a eles. O jogador quer ver uma progressão, o desenrolar do enredo, e não enrolação. Só com um devido papel que um filler deixa de ser um filler para ser parte da história do jogo.



PRETTY-BELLE

Moderadora Revisora do Condado Braveheart. Possui muita habilidade para desenhar e colorir, além de sempre dar ótimos conselhos!



Auto Renomeador de Arquivos



Organização é fundamental para o bom desenvolvimento de um projeto!

Precisa de uma mãozinha na hora de organizar a bagunça de arquivos e pastas? Esse software certamente irá ajudá-lo!

Quantas vezes desistimos de organizar nossos arquivos ou renomeá-los devido ao trabalho que dá fazer isso? Quantas horas perdemos arrumando os recursos que vamos usar em nosso projeto? Já pensou se existisse um aplicativo que auxiliasse nesta tarefa? Pois agora não há mais desculpa. Existe sim um aplicativo para lhe ajudar. Conheça agora mesmo o Auto Renomeador de Arquivos da Condado Braveheart!

Este aplicativo foi desenvolvido por Haunter da Condado Braveheart Software e possui funções que vão lhe ajudar nesta tarefa. Ele não é um simples renomeador de arquivos, pois suas funções vão muito além disso. Dentre as funcionalidades extraordinárias estão as seguintes:

Ele permite renomear arquivos para um padrão informado seguido de um número sequencial, mas este sequencial pode ser separado por um caractere qualquer à sua escolha. Se não quiser usar este separador, basta desmarcar a opção.

O aplicativo renomeia todos os arquivos de uma pasta, mas caso você deseje renomear apenas os arquivos que seja de uma determinada extensão, basta informar a extensão do arquivo e mandar converter. Todos os arquivos que não seja desta extensão, serão mantidos intactos.

Se sua necessidade é procurar por arquivos que em parte do nome tenha escrito 'musica', ou 'audio', ou 'tileset', então este aplicativo é o que você necessita. Ao mandar renomear, apenas os arquivos que possuam o nome informado serão renomeados.

E é claro que todas estas funcionalidades são feitas apenas na pasta indicada, caso tenha alguma dúvida.

Não deixe de conhecer agora mesmo o Auto Renomeador de Arquivos da Condado. Aposto que preciosas horas de serão economizadas.

Autor: Haunter224
Download:

Vá no portal do Condado Braveheart e entre em downloads/Software Braveheart/Segurança/Auto Renomeador de Arquivos v1.0 e baixe (precisa estar logado).

Com as altas e baixas das comunidades makers, assunto já muito discutido por aí, muitos se tem perguntado: Onde estão os "makers de verdade"? Promulgando que os atuais usuários de fóruns, chamados por fora de "nova geração maker" não seriam makers em essência, pois não possuíam o espírito que os mais experiençados possuem.

Saudosismos exagerados a parte, até hoje não se foi feita nenhuma análise concreta do que seria tal criatura denominada "maker", de quais seriam suas características, suas motivações, nem jamais se foi traçado nenhum ideal alcançável de quais boas características um maker deve ter, fora a crítica do comportamento dos novatos.

Mas e então? O que seria um maker de verdade? Para desvendar isso e de brinde trazer a vocês dicas valiosíssimas para se tornar um maker que faremos agora um escaneamento completo desse interessante fenômeno da nossa subcultura gamer brasileira.

A essência de ser um maker

Por Rafael_Sol_Maker

O que é/quem é um maker?

O significado de maker seria aquele que usa a ferramenta RPG Maker ou similar para desenvolver jogos, geralmente de RPG, correto? Essa seria a definição formal de maker. Mas não é isso que nos interessa. Sem rodeios, vamos começar logo de cara desmentindo essa meia-verdade por aqui: Vamos considerar que a pessoa tenha ou não jogos prontos por diversos motivos, ou então que nem os faça, pois é evidente que existem muitas pessoas empenhadas em criar recursos para compartilhar sem que essas se envolvam diretamente com a produção de games. Tal pessoa também podem ser denominada makers, além do seu pronome de tratamento padrão de 'scripter', 'ripper', 'pixel artist', etc.
O porquê disso explicaremos depois. Ponto dois: Um jogo é um conjunto amarrado muito complexo de várias artes, tais como programação, artes gráficas, sonoplastia, roteirizarão, etc. É difícil encontrar quem exerça todas essas funções de uma só vez, principalmente por questão de talento/conhecimento e afinidade. Portanto um maker não precisa ser necessariamente um mestre, ou quebra-galho, em todas essas áreas adjacentes do gamedev. A grosso modo para definirmos um maker tal pessoa nem necessariamente precisa saber mexer na ferramenta RPG Maker ou conhecê-la, desde que colabore com uma ou algumas destas áreas.
É necessário fazer essas distinções para que a definição saia da tecnicidade padrão e o conceito possa se abrir para enfim chegarmos na essência do maker. Em suma, o usuário casual, o hobbista ou o aficionado, o jogador que edita seus jogos, o artista, o programador, o designer, etc., todos esses podem ser makers pois eles compartilham uma característica em comum, que será abordada logo mais.

O que nos torna makers?

Todos nascemos com o potencial de desenvolvermos o espírito de um maker, mas nem todos se tornam. Não makers apenas nos sentido de 'usuários do RPG Maker', mas sim mais amplo da própria palavra, que pode ser traduzida literalmente como "fazedores", "construtores", "montadores" ... Todos temos a potencialidade de desenvolvermos habilidades e talentos produtivos que podem levar a construção e criação, mas nem todos exercitam e esse dom permanece adormecido em muitos.
O que acontece é que o contato com o RPG Maker comprovadamente pode vir a despertar tais habilidade "ocultas", ou então as habilidades atuais podem ser utilizadas e ainda mais aprimoradas com o auxílio do programa. Convenhamos, grande maioria dos que já mexeram no RPG Maker o fizeram por alguma das seguintes razões: Curiosidade pura e simples, ou para exercitar sua criatividade, ou experimentar o seu poder de criação, ou ainda como meta pessoal (Ex.: "Vou aprender a programar, escrevendo scripts RGSS!").
É evidente que todos esses motivos convergem para um conceito que podemos denominar então como a essência do maker: Aquele que cria, transforma pensamentos em ações e ações em realidade, em estrutura, em arte. Não importa se for por meios puramente técnicos e científicos ou por métodos criativos e abstratos, o maker é o criador de uma realidade própria e auto-contida, uma espécie de "universo paralelo" ou um "sonho".
É isso que é tão fascinante no maker, pois com seu arsenal de conhecimentos e criatividade ele é capaz de criar e/ou contar histórias, nos moldes de grandes escritores, diretores de filmes e afins. Não podemos desprezar o poder de imersão e todos os recursos multimídia e interativos que tornam um jogo, principalmente se for de RPG, em uma experiência sensorial praticamente completa, que deixa os livros e o cinema para trás muitas vezes ao presentear o jogador com a possibilidade de criar a sua própria história e moldar os acontecimentos daquele mundinho virtual a sua imagem e semelhança. Ou seja, é algo que vai muito além da imaginação.



Muitos makers tem a mania de focar somente na parte visual...


É importante se dedicar, mas não exagere...

Mas agora que enfim chegamos nessa definição, antes de prosseguir com algumas dicas interessantes para aprimoramento pessoal enquanto maker, é necessário que você responda essa questão: Você por acaso se encontrou nesse meio, ou é isso que deseja? Ou você apenas usa o RPG Maker para matar tempo, por não ter nada melhor por fazer? Responda com sinceridade. Se você respondeu sim à primeira pergunta, Então continue a leitura, ela foi feita especialmente pensando em você!

Que características devemos esperar de um maker?

Não é só de maravilhamento que se faz um maker, é importante que certas virtudes e procedimentos sejam adotados caso você queira levar o seu potencial a outro nível. Mas você se pergunta, isso só não é um hobbie ou passatempo? Eu te respondo: depende apenas de você a seriedade do ato, brincar de RPG Maker pode ser coisa séria para alguns. Isso pelo fato de que não é possível se construir nada sem despender algum esforço, por mínimo que seja.

Para resultados se obter resultados melhores e eficientes é necessário treinamento árduo para desenvolvimento da técnica, o que pode fazer com que uma simples ideia na sua cabeça se torne algo realmente complexo, difícil e demorado de se executar, ou seja, dá trabalho. Fazer um bom jogo sem dúvida é algo extremamente trabalhoso! Outra coisa é que pode ser necessário mais de uma pessoa para desenvolver um bom projeto – geralmente o é.

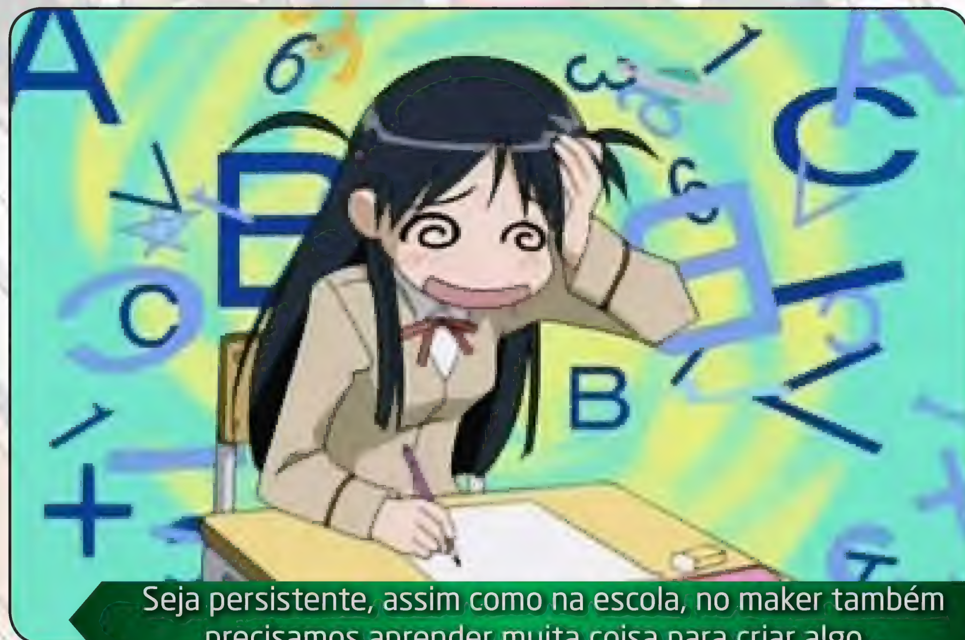
Vamos por partes. A dificuldade pode ser relativizada a partir do momento que você aprende. O que você não sabe é difícil, mas ficará muito mais fácil depois de aprender; mais à frente daremos algumas dicas de como você pode melhorar o seu aprendizado. Veja que para lidar com o aperfeiçoamento daquilo que você já sabe é necessário que haja um treinamento pesado e constante, e portanto muita disciplina e dedicação; veremos isso também imediatamente após o tópico anterior. Já as questões da demora e da complexidade podem ser administradas usando algumas ferramentas e a organização correta; logo a seguir também apresentaremos algumas metodologias para você.

Por fim, você pensa que vai trabalhar sozinho? Também veremos a questão do trabalho em equipe, que requer algumas estruturas, por vezes hierárquicas, além de administração de pessoal e liderança; vamos lá no finzinho tratar desse tópico também. Prontos? Então, mãos à obra!

O aprendizado e a descoberta

Vamos tentar entender como o aprendizado funciona. Para você aprender algo de fato, é necessário que você compreenda algo e os fenômenos em torno daquilo. É certo de que de cara num primeiro contato com algo novo você entenda algumas coisas, mas sem compreende-las. Compreender requer que você alcance a essência do significado e o relacione com sua visão de mundo, o sinta profundamente, mesmo como se fosse uma parte de você.

Soa exagerado? Veja um exemplo: Você pode muito bem decorar a fórmula da equação do segundo grau de Bháskara, mas mesmo sabendo aplicar, duvido que você vá entender a sua essência e significado, de como e por quê aquilo chega a tal resultado.


Seja persistente, assim como na escola, no maker também precisamos aprender muita coisa para criar algo...



Grandes franquias de RPGs como a série Zelda, surgiram de games simples e bem elaborados, isso deve ser levado em consideração como incentivo!

Isso por que você vai precisar de vários outros conceitos complementares e algum processamento para chegar lá.

Os conhecimentos são nada mais do que ligações entre informações entre seus neurônios, e não é instantaneamente que você absorve uma informação nova, o que dirá ela "se ligar" com as demais já existentes na sua cabeça. Você não aprenderá se não cumprir esses dois pré-requisitos, até por que informações isoladas logo se perdem em meio a tanta informação que você absorve todos os dias.

É importante também lembrar: Decorar não é o mesmo que aprender. E outra, até mesmo para decorar bem, colocando na memória de longa duração, é custoso, os espertinhos de plantão sabem disso. Pode demorar um certo tempo para que certos conhecimentos "peguem" na sua cabeça. Isso por que uma das maneiras de aprender é através da imitação e da repetição, que cristalizam conhecimentos no seu cérebro através do condicionamento sob certas circunstâncias.

A dica para quem quer melhorar o seu aprendizado é tentar entender algo profundamente (é sério!), explicar os conceitos com suas próprias palavras, como se fosse uma redação, procurando agregar o máximo de informações que você sabe, ou que quer aprender junto. Você pode organizar as ideias mentalmente, ou usar caneta e papel para ajudar. Com isso sua cabeça deve reter algo por algum tempo. Outra grande ajuda é treinar constantemente, rever certos conceitos e ideias diariamente ou até mesmo várias vezes ao dia, como se fosse um exercício físico, para deixar o seu cérebro de fato "malhado".

É importante ficar bem claro que a espécie "maker" não é composta apenas de "exemplares isolados". Na Era das Comunicações e graças a elas que o hobbie se espalhou e várias comunidades foram criadas para atingir o público cada vez mais crescente. Makers vivem em comunidade, e assim foi concebido um espírito de união geral que os unia por um interesse em comum. Nesse contexto, richas entre membros, grupos ou fanbases ou comunidades já são comportamento inadequados por si, mas num sentido mais amplo ferem tal espírito de união original.

Outros comportamentos prejudiciais incluem crise de "quero ser admin" ou outras crises de ego, orgulho ou vaidade, attention-whore e afins. É óbvio que com o aumento da quantidade de usuários e mudança do perfil dos mesmos causem tais problemas, mas tudo isso pode ser mantido sob controle se as políticas de gestão e regras das comunidades forem seguidas. Nas "redes sociais" da vida, todos querem ter reconhecimento, mas ser maker não consiste nisso, tais questões não devem ser relevantes para o maker, e sim o seu hobbie e aperfeiçoamento pessoal.

Outro comportamento indesejado também está ligado às polêmicas envolvendo a criptografia dos jogos. Está certo que pode ser um grande problema alguém desencriptar um jogo de terceiros sem autorização. Mas deve se atentar ao fato que o próprio ato de encriptar um jogo já trai de início o princípio do maker como aquele que cria e compartilha. Nas versões mais antigas tal

opção não existia e o jogador também poderia se tornar um agente criador editando, melhorando, ou apenas mexendo nos jogos que gostava, melhorando sua experiência com o jogo, e ainda podendo compartilhar com mais gente, aumentando ainda mais o sucesso e reconhecimento do jogo.

Isso pode ser apenas opinião minha, editor dessa matéria, mas creio que vale a pena dizer: É importante que não se perca tal espírito de compartilhamento e edição com o aparecimento de opções de criptografia. Os jogos primariamente devem ser feitos DE makers e PARA makers, assim como essa humilde publicação que você agora está lendo.

Não se esqueça!

Os melhores makers são aqueles que fazem algo de coração, com o real "espírito da coisa". Dessa forma, temos certeza de que irá evoluir cada dia mais!



Meios de comunicação



Uma época sem telefones ou internet para trasmitir informações!

Por: Avatar

Introdução

Uma coisa curiosa em jogos criados no RPG Maker é a forma como as notícias se espalham rápido. Mas isso não deveria ocorrer em qualquer jogo. Dependendo do estilo do jogo que você está criando, a forma como as notícias se espalham, deve ser muito bem pensada. Poucas pessoas pensam nisso antes de começar a criar mapas, eventos e sistemas no RPG Maker.

A menos que você esteja criando um jogo sci-fi ou moderno, nenhuma notícia se espalha rapidamente. Jogos na era medieval não possuem internet, então a notícia demora a se espalhar.

No RPG Maker, o RTP padrão é medieval, então muitos jogos criados seguem a lógica que tentarei explicar: Meios de comunicação em épocas medievais.

Como eu já comentei anteriormente, nos dias atuais a notícia se espalha quase que instantaneamente devido à internet. Ainda existem meios como o telefone, a televisão, o rádio e os jornais, mas o campeão de velocidade e alcance é a internet. Mas não é isso que existe na maioria dos jogos criado no RPG Maker. Geralmente, os jogos criados são baseados em cenários medivais, principalmente os que usam o RTP padrão.

Em princípio, se algum herói mata um dragão que aterrorizava uma vila, então uma cidade no outro lado do continente, vai ficar sabendo da notícia, mas não instantaneamente. Isso deve demorar um, pouco.

Então, como as notícias se espalham em cenários medievais?

Vou listar alguns que podem ser usados em jogos medievais:



Más notícias costumavam chegar a cavalo!

1 - Boca-a-Boca
2 - Cartas e Folhetos
3 - Cavaleiros
4 - Pombos Correios
5 - Fumaça
6 - Magia
7 - Itens Mágicos
8 - Psiquismo
9 - Teletransporte

Boca-a-Boca

Para começar, temos a comunicação boca-a-boca, presente até os dias de hoje. É a famosa fofoca entre vizinhos. As pessoas quando sabem de algo intrigante, de algo horrível, de algo inusitado, correm para espalhar a notícia sobre o que esta acontecendo. Este é o modo mais comum e óbivio de comunicação medieval. Em jogos de RPG eletrônico ou de mesa sempre existe uma taverna. Muitas quest's começam ouvindo as conversas dos outros nesta taverna. Outro classico de comunicação é aquele cavaleiro chegando sem fôlego, no palácio do rei, bastante ferido, avisando do que está acontecendo na parte baixa do reino ou em reinos vizinhos.
É claro que ainda existem variantes e recursos que podem ajudar na história. Ao criar a história de seu jogo, você pode adicionar espiões, que são enviados para infiltrar-se em certo local, para descobrir o máximo possível de informações para que possam ser analisadas e usadas como vantagens em situações posteriores. Dependendo de sua história, os seus personagens podem tentar evitar isso ou esta parte é a introdução do jogo.
Mas esta é apenas a primeira forma de espalhar notícias. Ainda existem outros métodos.

Cartas e Folhetos

As notícias também são espalhadas por cartas e folhetos. Elas são repassadas através de pessoas responsáveis pela entrega em outros reinos ou nas casas de pessoas importantes do local, muito parecido com os jornais de hoje em dia. Quando estiver criando uma mapa no RPG Maker, lembre-se de pensar nas cartas. Observe que geralmente os tileset's que possuem casas, sempre tem uma caixinha de correio. Então trate de tornar estas caixas de correio úteis em seu jogo. É claro que criar um sistema de correios complexo e realista é impossível, mas algumas cenas de sua história podem aproveitar deste meio de comunicação.

Cavaleiros

Reis e pessoas ricas podem possuir cavaleiros como mensageiros. Este método é mais usado por reis. É difícil achar characters de cavalos no RPG Maker. Por causa disso, fica difícil usar cavaleiros em todas as situações. Não é legal usar o mesmo cavalo que aparece numa cena de batalha em outra cena de entrega de mensagens. Mas, dependendo do autor do jogo, este recurso é mais uma ferramenta a favor da comunicação na época medieval.

Pombos/Corvos Correios

As aves não servem apenas para comer. Jogos de RPG podem utilzar as aves (como pombos e corvos) para a comunicação. Elas podem voar inúmeras milhas para entregar notícias curtas e de forma rápida. Além de serem rápidas, são mais discretas que cavaleiros indo entrega-las. Os cavaleiros podem ser motivo para muito boatos entre impérios vizinhos, que podem causar guerras por falso complô. E se for realmente um complô, mandar cavaleiros não é uma forma sutil de manter as coisas em segredo.

O problema de usar aves no RPG Maker é justamente a dificuldade em achar character's. É mais difícil que encontrar cavalos. Mas nada que uma boa procurada não resolva.

Fumaça

Este é um meio um tanto arcaico, mas que cumpre seu dever. Os indios usavam muito bem o sinal de fumaça. Embora este sinal seja um tanto complicado de conseguir, ele pode ser visto por muitos, à uma grande distância e podem salvar inúmeras vidas. Em conjunto com uma espécie de código Morse, pode chegar a ser bastante eficiente. Usar este tipo de sinal é mais fácil se for pensado em usar como uma animação. No RPG Maker existem exemplos de animação que podem muito bem serem usados como sinal de fumaça. Então é só ter um pouco de imaginação e mandar a sua mensagem.

Magia

Um mundo de fantasia fantástica, por exemplo, pode aproveitar-se das inúmeras possibilidades que o cenário proporciona, como a magia e o psiquismo. No RPG Maker não existe melhor forma de espalhar a notícia. Ela é muito fácil de se usar e não exige recursos.


O Twitter da época era o pombo correio!

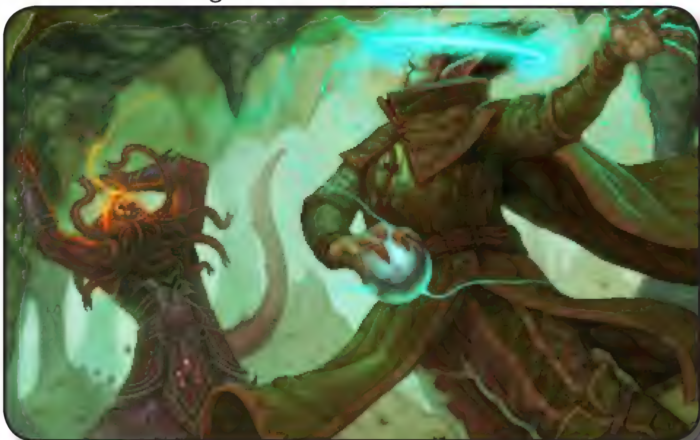
Itens Mágicos

A magia pode estar associada a uma pessoa ou a itens mágicos. Usar itens é outra forma fácil de enviar mensagens. É facil criar eles no RPG Maker. Um exemplo são as pedras Palantír do Senhor dos Aneis. São pedras mágicas que permitem a comunicação entre os detentores delas, o que poderia ser um ótimo meio de garantir confidencialidade e, até mesmo, velocidade no envio da mensagem. A criação de meios de "teletransporte" de pequenos objetos, para o envio da mensagem também pode ser usado para esse fim.



Psiquismo

Para quem curte mais a ideia do psiquismo existe outra possibilidade. É só garantir que todas as cidades tenham um grupo responsável pela comunicação mental entre os diversos reinos. Esta idéia pode ser usada para enviar mensagens entre o pessoal do fronte de batalha e a base. Além de garantir a entrega da mensagem, garantia que não haveria problema na "ida e volta do entregador" comuns com cavaleiros, pombos correio ou mensageiros.



Teletransporte

O mensageiro pode usar o teletransporte para viajar entre cidades. É muito simples fazer isso no RPG Maker. Basta a sua história permitir e pronto. O limite é a imaginação. Além de pessoas, os teletransportes podem mandar as cartas, eliminando o uso dos correios que vimos anteriormente.



Conclusão

É claro que todos estes meios de comunicação dependam mais da sua história do que do RPG Maker. Em resumo todos dependem de eventos do RPG Maker, e são regidos pelas características abaixo:

1 - Boca-a-Boca: Depende do uso de charset's/character's de pessoas

2 - Cartas e Folhetos: Depende do uso de tileset´s com imagens de caixa de correio

3 - Cavaleiros: Depende do uso de charset's/character's de cavalos

4 - Pombos Correios: Depende do uso de charset's/character's de aves

5 - Fumaça: Depende da criação de eventos e charset's/character's de pessoas e animações

6 - Magia: Depende da criação de eventos e charset's/character's de pessoas e animações

7 - Itens Mágicos: Depende da criação de eventos e charset's/character's de pessoas e itens no database. Pode também necessitar da criação de animações;

8 - Psiquismo: Depende da criação de eventos e charset's/character's de pessoas e animações

9 - Teletransporte: Depende da criação de eventos e charset's/character's de pessoas e animações

Note que existem inúmeros meios para se comunicar em épocas medievais. No RPG Maker temos liberdade para usar qualquer um destes recursos. Imagino que existam mais métodos, mas estes já englobam uma boa parte dos jogos. É só usar eles com sabedoria e criar histórias coerente com a sua época. E, lembre-se, em épocas medievais não existe internet para espalhar a notícia instantaneamente.



Aprenda a desenhar com quem sabe...



Com o Mangaká

Ailton Nakata!!!

Dica de mapeamento para iniciantes



Cada detalhe ao mapear pode fazer muita diferença!

Ao longo dos tempos, vi muitos projetos que não usam uma função básica na criação de seus mapas: a de desabilitar os auto tiles, dica essa que pode ser conferida no próprio FAQ do RPG Maker. Acompanhem esse mini tutorial e entenderão do que estou falando...

Por: Yoshi

Acabamento

Se você não é do tipo de maker que deseja utilizar efeitos avançados de mapeamento, como os famosos panompas, mas, pretende criar bons mapas com o que a ferramenta tem a oferecer por padrão, precisa conhecer todos os "truques" que ela disponibiliza.

Um desses "truques" é desabilitar os auto tiles em certas ocasiões para usar isso a seu favor e é justamente isso que ensinaremos nesse pequeno tutorial!

Passo 1

Vamos criar um mapa bem simples:



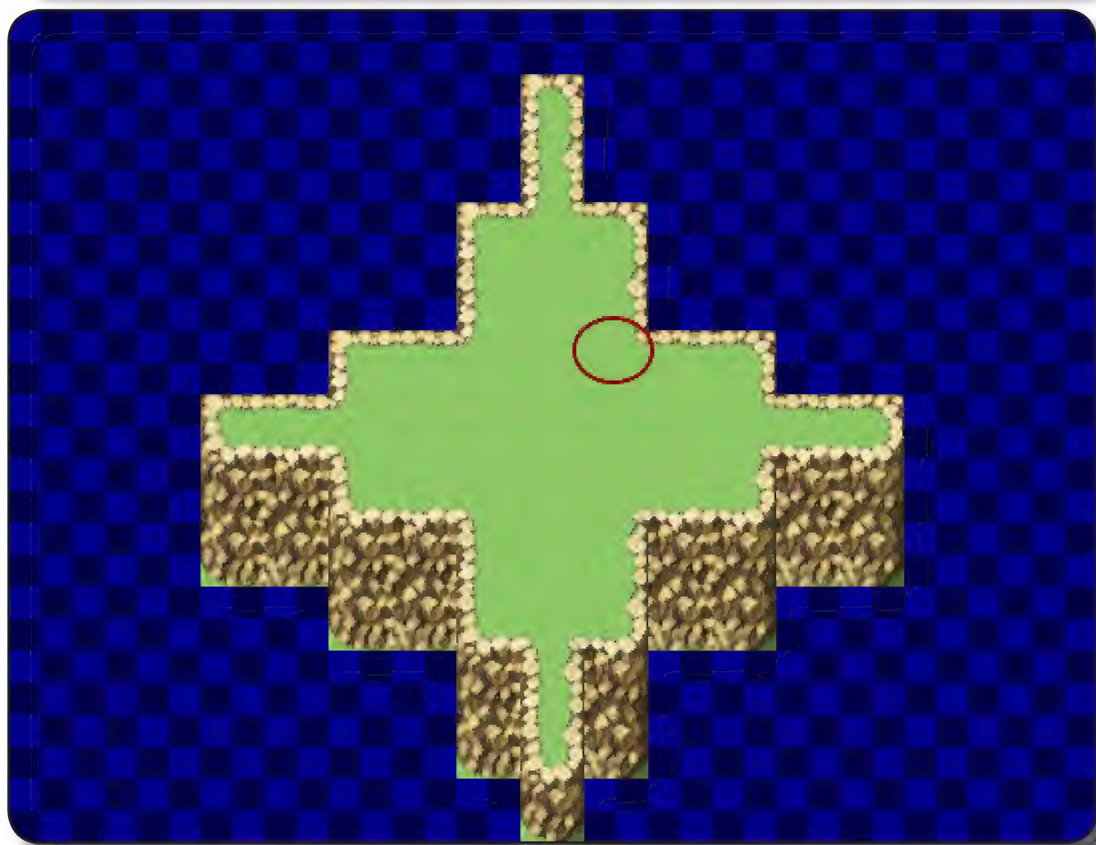
Repare que os auto tiles dos barrancos não estão "naturais", tornando-os fora de sincronia com as escadas e com eles próprios como podemos observar nas áreas demarcadas:





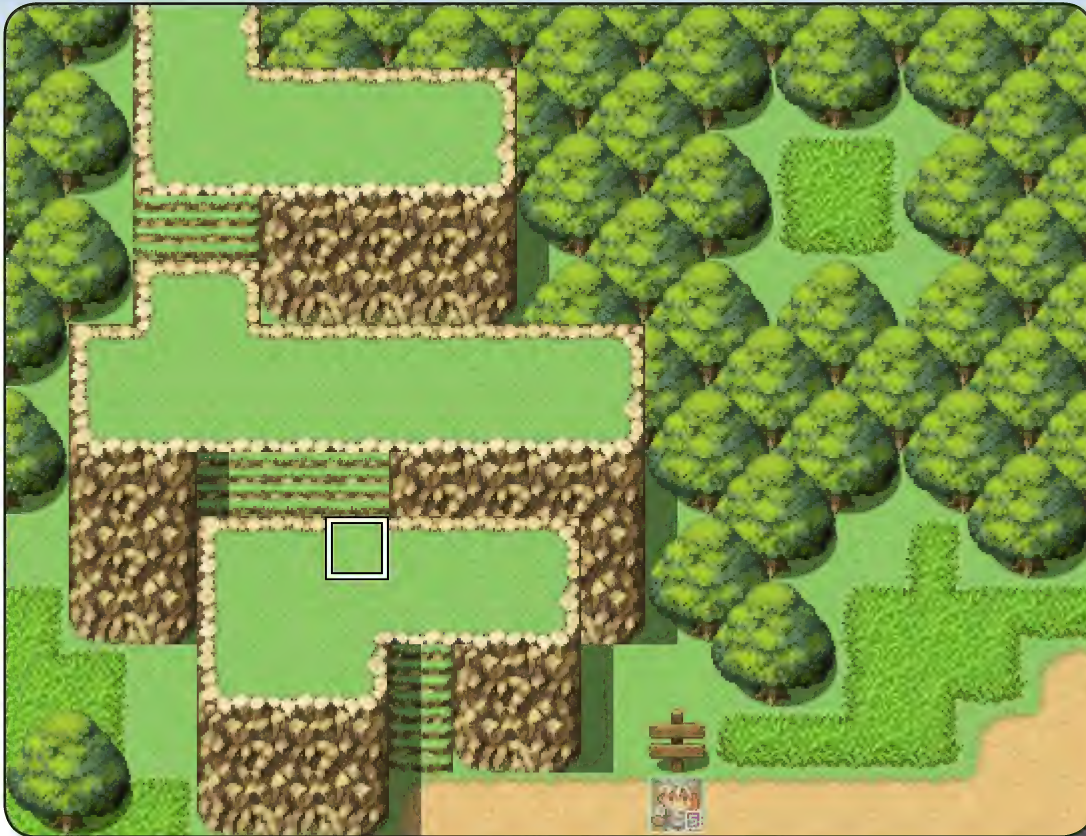
Passo 2

Faça o seguinte: Crie um novo mapa e coloque o tile que pretende usar sem a função automática (no caso, utilizei o do barranco que foi usado na criação do mapa), é recomendado fazer como pode ser visto no exemplo ao lado, assim poderá usar acabamentos para todo o tipo de ocasião.



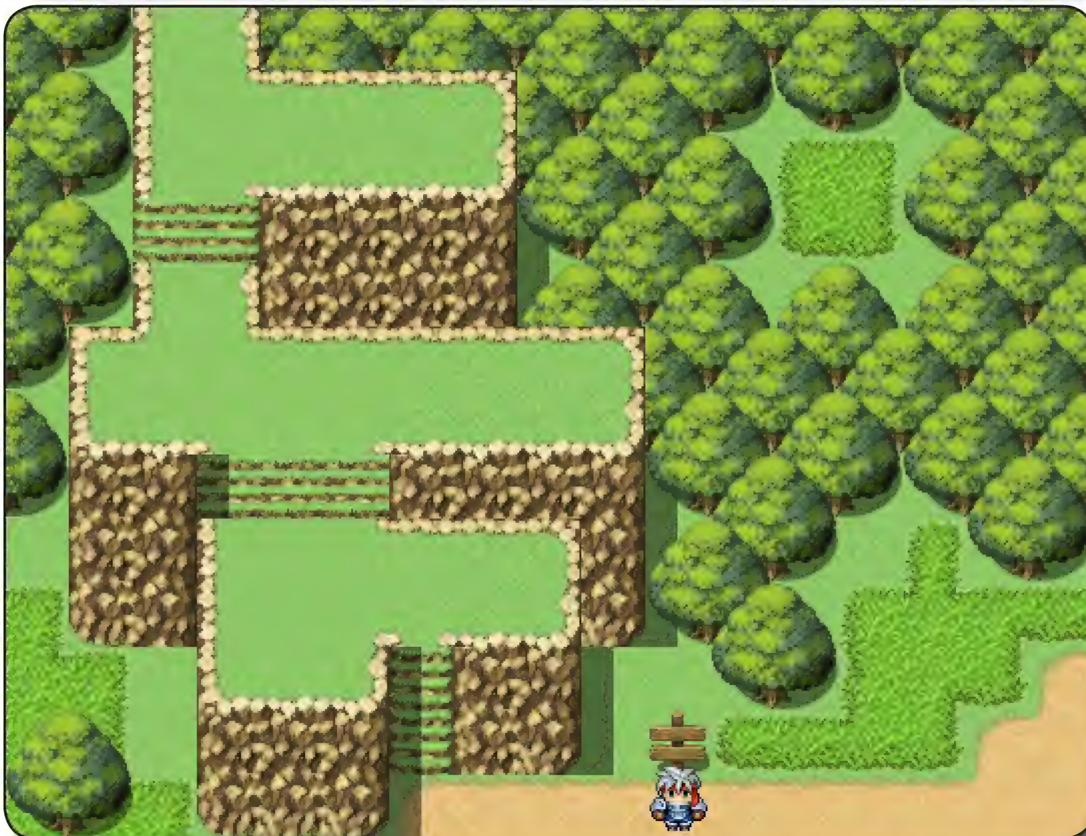
Passo 3

Agora selecione uma parte desse tile (pelo mapa criado) mantendo pressionada a tecla SHIFT e com o botão direito do mouse, da mesma forma que na imagem a seguir:



Passo 4

Vá ao mapa principal e dê um clique (ainda com a tecla SHIFT pressionada) com o botão esquerdo na área que deseja dar o acabamento



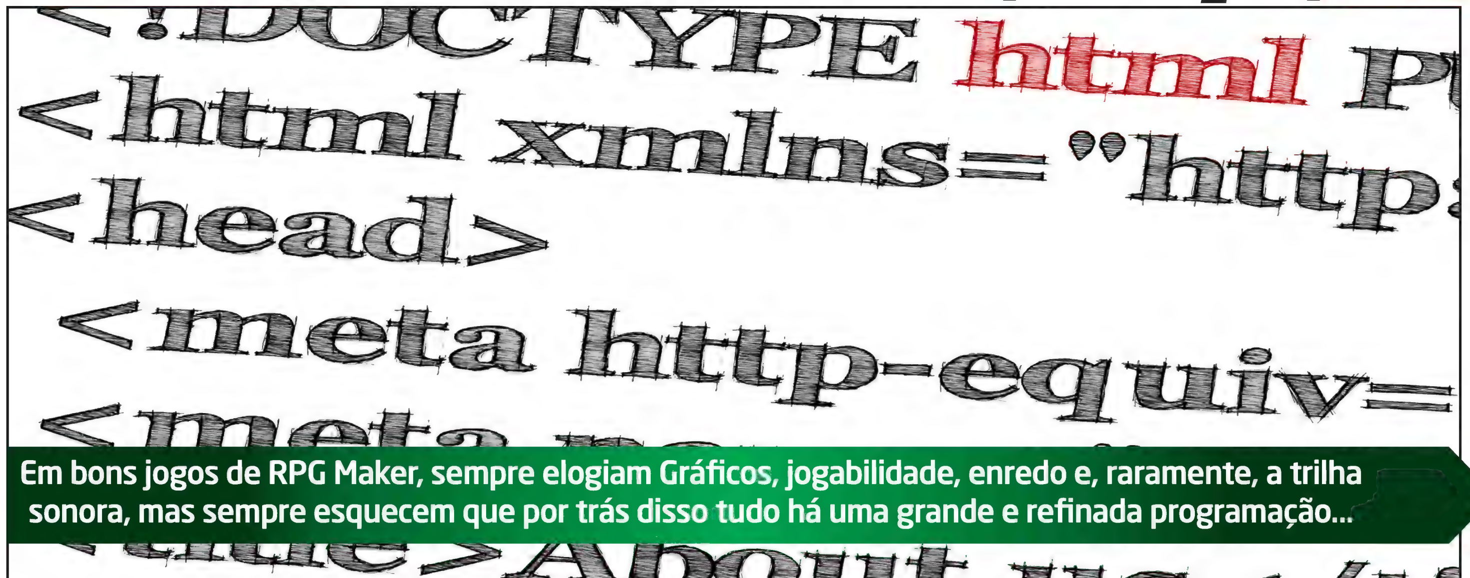
Por último...

Depois de aplicar esse efeito em todas as áreas do mapa ele ficará melhor

Lembrete

Essa dica funciona para qualquer tipo de auto tile como: Montanhas, trilhas, telhados, estruturas em geral (como paredes de casas ou de dungeons), cachoeiras e etc..
É algo básico, mas, muitas vezes deixado de lado por parecer insignificante.

Controle de Estrutura (Loops)



Em bons jogos de RPG Maker, sempre elogiam Gráficos, jogabilidade, enredo e, raramente, a trilha sonora, mas sempre esquecem que por trás disso tudo há uma grande e refinada programação...

Aqui eu pretendo fazer um resumo de como funciona os loops na linguagem de scripts do RPG Maker. Irei apresentar os comandos while, until e for. Depois vamos ver como manipular loops, incluíndo comandos de "saída" e de "pulos" dentro do loop. Esta matéria é genérica e serve para RGSS, RGSS2 e RGSS3.

Por: Avatar

while

while --- do --- end

O comando "while" equivale ao "for" e é parecido com o ciclo do RM2k/2k3 e com o comando "do while" de outras linguagens. O "while" vai executar o conjunto de comandos enquanto a condição for verdadeira ou encontrar um "break".

```
Syntax:
while expr [do]
...
end

```

Este comando executa repetidamente as instruções até que a condição de parada seja alcançada. A expressão "while" retorna "nil". Opcionalmente, podemos fazer uma expressão "while" retornar um valor ligado à expressão "break".

> *Nota Importante*
>
> **O "while" mantêm os resultados anteriores. Mesmo que você quebre a repetição no meio, os valores de variáveis e ponteiros atribuídos dentro do "while", permanecem os mesmos. O comando "do" funciona exatamente igual ao "while" no que se refere a este quesito.**

Exemplo:

```
ary = [0,2,4,8,16,32,64,128,256,512,1024]

i=0

while i < ary.length do
  print ary[i]
  i += 1
end
```

Uma observação importante é que a expressão while afeta o escopo das variáveis locais.

while de linha (uma Segunda Opção)

Sintaxe:
expr while expr

Em alguns casos desejamos executar algo enquanto esperamos que outra coisa aconteça. Neste caso a expressão é executada primeiro e depois é verificada a condição.
A expressão while de linha também, retorna nil. Opcionalmente, podemos fazer uma expressão while retornar um valor ligado à expressão break.

Exemplo:

```
sleep(60) while io_not_ready?
```

until

Sintaxe:
until --- do --- end

Repete várias vezes as expressões até que a condição de parada seja alcançada. O comando until também retorna nil. Opcionalmente, podemos fazer uma expressão until retornar um valor ligado à expressão break.

```
Sintaxe:

until expr [do]
...
end
```

Exemplo:

```
until f.eof? do
  print f.gets
end
```

until de linha (Uma Segunda Opção)

Sintaxe:
expr until expr

Em alguns casos desejamos executar algo enquanto esperamos que outra coisa aconteça. Neste caso a expressão é executada primeiro e depois é verificada a condição. A expressão until retorna nil. Opcionalmente, podemos fazer uma expressão until retornar um valor ligado à expressão break.

for

Sintaxe:
for in do end

Exemplo:

```
print(f.gets) until f.eof?
for
for --- in --- do --- end
```

A estrutura de repetição for é uma das mais utilizada nos scripts, juntamente com o comando if e while.
A expressão for retorna o valor do método each para cada objeto especificado no in. Ele serve para replicar comandos a partir de um numero de ocorrências.

```
Sintaxe:
for lhs ... in expr [do]
expr ..
end
```

Exemplo 1:

```
for i in [1, 2, 3] do
  print i*2, "\n"
end
```

Exemplo 2:

```
for i in 1..10
  ##comandos
end
```

Observe que no exemplo 2, o comando "for" vai atribuir à variável "i" um valor crescente de um em um, partindo do 1 e terminando em 10, e a cada vez que ele adicionar um ele executará novamente os comandos dentro do "for".

Nota Importante

O FOR mantêm os resultados anteriores. Mesmo que você quebre a repetição no meio, os valores de variáveis e ponteiros atribuídos dentro do for, permanecem o mesmo. Atenção também aos pontos entre os números (..). Os pontos (..) quando vêem em dupla significam que a seqüência será efetuada de 1 a 10, ou seja, a repetição inclui o 1 e o 10. Caso deseje, é possível usar 3 pontos (...) que significa significa que a repetição será apenas a seqüência ENTRE eles, ou seja, a repetição da seqüência será feita usando o intervalo de 2 a 9.

Agora, vamos ver um exemplo completo para testarmos. Crie um script em cima do main chamado "testes_simples" e digite:

```
class Exemplo_De_For

  def initialize

    uma_variavel_local=0

    for i in 1..10
      uma_variavel_local+=1
      print uma_variavel_local
    end

  end

end
```

Depois crie um evento chamado "evento_script" e depois digite as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

Exemplo_De_For.new

Execute o evento ("evento_script").
Note que no testes, a rotina irá adicionar 1 à "uma_variavel_local" e imprimir o seu conteúdo 10 vezes de 1 a 10, incluindo o 1 e o 10. Lembra das regras de área? As mesmas regras são aplicadas aqui, então se você escrever "0...10" no lugar de "1..10", você terá exatamente o mesmo resultado, só que de 2 a 9.
A variável "i" pode ser usada para criar condições para nosso For..Loop, ou podemos usa-la como referencia ou índice (index) de um vertor. vejamos um exemplo. Volte no script "testes_simples" e digite:

```
class Exemplo_De_For2

  def initialize

    for i in 1..4
      print $game_actors[i].name
    end

  end

end
```

Depois abra o evento "evento_script" e exclua todo o seu conteúdo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

Exemplo_De_For2.new

Para que este exemplo funcione, é preciso que você defina 4 personagens no DataBase (banco de dados). Depois de se certificar que existe 4 (quatro) personagens no Database (banco de dados) execute o evento ("evento_script").
O que deve acontecer no teste é o seguinte:

Primeira Volta
i=1 --> Pedimos para exibir o nome do herói de ID#1 (i é uma variável, $game_actors[i].name é o mesmo que $game_actors[1].name)

Segunda Volta
i=2 --> Pedimos para exibir o nome do herói de ID#2 (i é uma variável, $game_actors[i].name é o mesmo que $game_actors[2].name)

Terceira Volta
i=3 --> Pedimos para exibir o nome do herói de ID#3 (i é uma variável, $game_actors[i].name é o mesmo que $game_actors[3].name)

Quarta Volta
i=4 --> Pedimos para exibir o nome do herói de ID#4 (i é uma variável, $game_actors[i].name é o mesmo que $game_actors[4].name)

Este comando é muito usado no RPG Maker, principalmente nas telas de status do jogo, onde é listado os dados dos heróis.
Devemos lembrar que você pode usar a variáveis conforme podemos ver no nosso próximo exemplo.
Volte no script "testes_simples" e digite:

```
class Exemplo_De_For3

  def initialize

    uma_variavel_local=1
    outra_variavel_local=4

    for i in uma_variavel_local..outra_variavel_local
      print $game_actors[i].name
    end

  end

end
```

Depois abra o evento "evento_script" e exclua todo o seu conteúdo para depois digitar as seguintes linhas no comando de evento "executar script":

Exemplo_De_For3.new

Execute o evento ("evento_script"). O resultado será o mesmo da classe Exemplo_De_For2. Além de valores numéricos o "for" aceita também vetores, ou seja Arrays. Dessa forma o for executa o looping (repetição) para cada índice do Array. Podemos ainda executar uma repetição da seguinte forma:

```
(expr).each '{' '|' lhs..'|' expr .. '}'
```

A expressão for não afeta o escopo das variáveis locais.

Saindo de Loops

break

Expressão utilizada quando se deseja sair de uma repetição, incluindo while, until, for e a expressão do tipo iterator. Este comando retorna o valor nil. Se algum argumento for especificado, o retorno será o valor deste argumento.

Sintaxe:
break [expr]

Diferente da linguagem de programação C, a expressão break só pode ser usada em repetições (em C ele pode ser usado em expressões case).

Exemplo:

```
i=0
while i < 3
  print i, "\n"
  break
end
```

next

A expressão next pula para a próxima iteração dentro da repetição. Em uma expressão do tipo iterator, o next é uma forma de sair ou terminar a chamada.

Sintaxe:
next [expr]

A expressão next retorna nil. Se algum argumento for especificado, o retorno será o valor deste argumento.

Exemplo:

```
str.each_line do |linha|
  next if linha.empty?
  print linha
end
```

Conclusão!

Repetições são indispensáveis para qualquer projeto. elas estão presentes nas rotinas que listam qualquer coisa, como montagem de menus, listagem de personagens, listagem de itens, lista de magias e em muitos outros locais. A repetição é tão importante quanto o comando if. Saber usar corretamente as repetições é a base para qualquer script que utilize listas. Espero que estas informações ajudem em seu projeto. Bom proveito! Nos vemos na próxima matéria.

FINAL FANTASY®

Simplesmente o game que definiu o gênero RPG!

Por: Yoshi

Por que Final Fantasy?

Muito antes de juntar Gil vir a ser um problema, uma pouco conhecida empresa chamada "Square", estava tendo seus próprios problemas financeiros.
Em 1987, eles começaram a enfrentar um dos grandes males do mundo conhecido como falência.
Apenas alguns anos após começar a desenvolver jogos sozinha, ou com a colaboração do Disk Original Group, a Square se viu diante da reta final graças a uma seqüência de títulos de pouco sucesso. Entre eles: The Death Trap, Cruise Chaser Blasty, Alpha, King's Knight, e um jogo de tiro baseado na série Aliens. Até mesmo sucessos norte-americanos como Road Racer e 3D World Runner não fizeram mais que manter a companhia na ativa.
Com recursos para apenas um último esforço, o diretor de planejamento e desenvolvimento da Square, Hironobu Sakaguchi, recebeu a difícil tarefa de criar um jogo que pudesse salvar o futuro incerto da Square na indústria dos jogos.
Quando perguntaram-lhe que tipo de jogo gostaria de fazer ele respondeu: "Não sei se tenho o necessário para fazer um bom jogo de ação. Acho que sou melhor em contar histórias."
Pegando inspiração em outros RPGs do mercado, de conterrâneos japoneses como Dragon Quest e The Legend of Zelda a jogos dos Estados Unidos como Ultima, Sakaguchi criou um jogo com um imenso mapa a ser explorado e uma envolvente história a ser desvendada.
Convencido de que o RPG para Famicom (NES ou Nintendinho como preferirem) seria a última obra da empresa, ele ironicamente o nomeou como "Final Fantasy" (Fantasia Final).

História e sistemas do game

O jogo contava a história dos quatro Guerreiros da luz, portadores de artefatos elementais antigos, e heróis destinados a salvar o mundo de uma ameaça crescente, achou clichê? Pois na época não era.
Embora os cristais eventualmente se tornassem o tema central dos Final Fantasies 2-D, a missão original envolvia recuperar quatro orbes. A única menção a cristal na versão americana era o olho perdido da feiticeira Matoya.
A trama fazia com que os quatro Guerreiros da luz perseguissem os quatro Demônios, criaturas responsáveis por jogar o mundo nas trevas. Isso os levava a Lich, na Caverna da Terra; Kary, no vulcão Gurgu; Kraken , no Santuário do mar; e Tiamat, nas alturas da torre da Miragem no Castelo Flutuante do Céu. Mas, derrotar esses inimigos só revelava uma ameaça maior.



Eles haviam criado em conjunto, o demônio Chaos, outro corpo de Garland, o primeiro chefe que você enfrentava, e enviado-o de volta no tempo.
Depois que sua equipe retrocede no tempo para enfrentá-lo, você descobre que Chaos foi o responsável por enviar os quatro demônios para o futuro, criando um perigoso e confuso paradoxo.
Uma vez que Chaos foi destruído, o mundo se reajustou e os heróis voltaram para casa. A história era épica para a época, mas estava longe da carga de dramaticidade pela qual a série ficaria conhecida eventualmente.
Ao invés disso, o foco foi mais em criar uma experiência em RPG profunda e altamente personalizável.
Você podia nomear seus personagens, que seriam quatro, escolhidos essencialmente entre seis tipos de arquétipos: Mago Branco, Mago Negro, Mago Vermelho, Ladrão, Lutador (que mais tarde se tornaria guerreiro) e faixa preta (que mais tarde se tornaria monge), possibilitando a criação de 30 combinações de grupos diferentes.



Os personagens lutavam por dinheiro (Gil) e pontos de experiência, evoluindo até um nível máximo de 50.
Após uma viagem ao Castelo das Provações e uma visita ao Rei dos Dragões, Bahamut, os personagens podiam ser graduados em classes superiores que eram: Feiticeiro Branco, Feiticeiro Negro, Feiticeiro Vermelho, Ninja e Mestre.
Esses aprimoramentos advindos de tarefas opcionais formavam uma inovação no gênero e permitia o uso de itens e feitiços avançados.
A maior parte dos encontros em Dragon Quest e Ultima eram um-contra-um, mas em Final Fantasy você podia enfrentar até nove inimigos variados ao mesmo tempo. Esses encontros eram aleatórios, caso você acidentalmente cruzasse o caminho de imps selvagens, ou você podia avançar intencionalmente para obter um tesouro secreto.

A maioria dos RPGs exibia sua tela de batalha em primeira pessoa, mas Final Fantasy foi o primeiro jogo a mostrar os heróis do lado direito da tela, apontando-se os inimigos à esquerda, dessa maneira você podia claramente ver quem estava atacando quem em ambos os lados.
Por mais primitivas que elas pareçam agora, as animaçõesde batalha de Final Fantasy apresentavam alguns dos efeitos gráficos mais avançados que os jogadores viram na época.
Havia oito níveis tanto de magia negra como branca para aprender, com quatro feitiços disponíveis em cada nível.
Os magos só podiam aprender três feitiços por nível, forçando você a escolher com cuidado.
Numa época muito anterior a Mana ou Pontos de Magia, os feitiços só podiam ser usados se tivessem "cargas" disponíveis, pois, não havia Ethers ou Elixires, apenas casas e estalagens restauravam as cargas.
Para ver o mundo os jogadores tinham que atravessar um mapa-múndi composto de três grandes continentes, parando para explorar masmorras, castelos, cavernas, descansar na estalagem da cidade mais próxima e fazer compras em suas lojas.
A grande expedição ficava um pouco mais fácil quando seu grupo obtinha o controle do barco, da canoa, e eventualmente, da aeronave. A máquina voadora lhe dava acesso completo ao mapa, além de eliminar os encontros com os inimigos, Por outro lado, era preciso encontrar terreno adequado para pousar.
A canoa e o barco estavam ambos abertos a ataques- surpresa, mas apertando A e segurando B várias vezes, era iniciado um mini-game de 15 blocos que o recompensava com um pouco de dinheiro.



Final Fantasy tinha uma quantidade grande de músicas para sua época, com quase 20 faixas diferentes sendo tocadas no decorrer do jogo. Várias delas fariam sucesso e se tornariam marcas da série, incluindo o arpejo da tela de título, a fanfarra de vitória ao final de cada batalha e o tema de abertura, que evoluiria a tema da franquia inteira.
Final Fantasy não era um jogo fácil.
Você só podia salvar em estalagens ou usando casas, e fazer isso não removia efeitos negativos como Envenenamento.
Aliados caídos só podiam ser revividos com o feitiço vida, do mago branco, ou visitando as clínicas das cidades, que aliás eram igrejas com cruzes na versão japonesa. Os inimigos não deixavam itens e alguns dos feitiços mais avançados tinham preços insanos. E então, também havia os ataques ineficazes, isso era: se um dos membros do seu grupo matasse um inimigo antes que os outros tivessem a chance de atacá-lo, seus golpes, ou mesmo suas magias preparadas, seriam perdidos, estaria atacando o nada.
Os monstros também variavam de uma facilidade inacreditável a batalhas praticamente impossíveis de serem vencidas de uma hora para a outra, ficar apertando o botão de ataque era uma boa opção para acabar com as batalhas rapidamente, mas com a certeza de um game over...
A Square ajustaria cada uma das seqüências do jogo numa tentativa de balancear o nível de dificuldade geral.
Os fãs, porém, estavam dispostos a enfrentar o desafio, porque Final Fantasy se tornou um dos RPGs mais famosos da década de 80 e um dos títulos de maior sucesso no Famicom/Nintendo Entertainment System.
O jogo fez nascer conceitos que floresceram numa lucrativa série, uma série que já vendeu mais de 70 milhões de unidades em todo mundo.
Final Fantasy foi convertido para outros consoles pelo menos 7 vezes, mais que-qualquer outro RPG. Isso inclui a versão americana, em 1990, e conversões para MSX, Wonderswan Color, Playstation

One, Game Boy Advance, Playstation Portable (PSP), e por último, Telefones celulares e Smartfones, mostrando à equipe de Sakaguchi que a sua fantasia pode ter sido qualquer coisa, menos final.



E descobrimos a origem do RPG Maker!



Após tudo o que foi dito nessa matéria, podemos concluir que, apesar da Square não estar contribuindo muito com ótimos títulos de RPGs para os fãs desse gênero, como fazia antigamente, criou aquele que foi o responsável pelos padrões clássicos que encontramos em jogos de RPG, Final Fantasy, que certamente foi a inspiração para a criação do RPG Maker que todos nós conhecemos.

MAKERCAST #1

JORNAL MAKER.COM

Quer ouvir um podcast maker bem humorado e informativo?

Então ouça o Makercast!!!

MAKERCAST #2

JORNAL MAKER.COM

MAKERCAST #3

JORNAL MAKER.COM

Acesse:
http://www.jornalmaker.com/category/podcast/makercast

RPG MAKER VX ACE

Essa é uma nova área da revista, destinada a games FULL de qualidade que merecem ser jogados novamente e podem servir de inspiração para os makers mais novos. O objetivo aqui não é fazer review, mas, divulgar. Todos os jogos contidos nessa seção podem ser baixados na área de downloads do portal do Condado Braveheart!
Nessa edição contaremos com 3 ótimos títulos!

Por: Yoshi



Memories of mana

Feito por: MogHunter/Moonglesoft





RPG Maker XP/PT-BR

Sobre o jogo

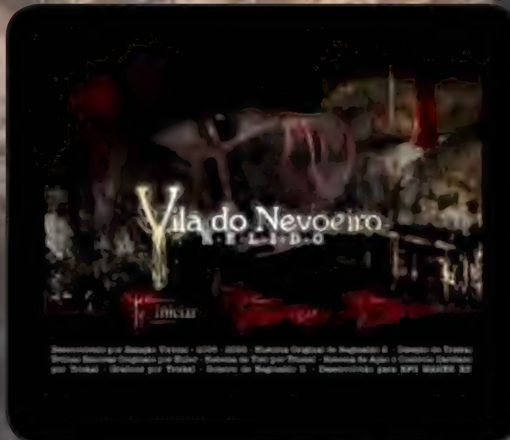
Com jogabilidade baseada em XAS (Action Battle System) e um belo conjunto gráfico e sonoro que conquistou muitos fãs (e causou diversas dores de cotovelo também), memories of mana é um fã game de Seiken Densetsu 3 para SNES (esse último por sinal, ficou restrito apenas ao povo da terra do sol nascente, viva os emuladores!) e continuação direta desse mesmo como a própria intrudução do site oficial mostra:

Os acontecimentos ocorrem um ano após Seiken Densetsu 3.
A historia acontece em um mundo chamado Celetial Island onde ficam as almas antes de serem julgadas pelos seus atos em vida.Se você foi uma boa pessoa em vida ira para o céu caso contrário pagará pelos seus atos no inferno.
Neste mundo que é uma mistura de passado, presente e futuro, as almas esperam pelo seu destino, seja ela boa ou ruim. Mas existe uma alma que negou o seu destino, e deseja sair deste mundo antes que seja julgada pelos seus atos que cometeu em vida.
E agora o mundo das almas corre um grande perigo, assim como o mundo dos vivos, pois um antigo mal que antes foi banido deseja retornar à vida.
Será que Angela conseguirá impedir que isso ocorra?

Angela

A protagonista em MOM fazia parte dos seis personagens selecionáveis de SD3





Vila do nevoeiro
R.E.L.I.D.O

Feito por: Triskal



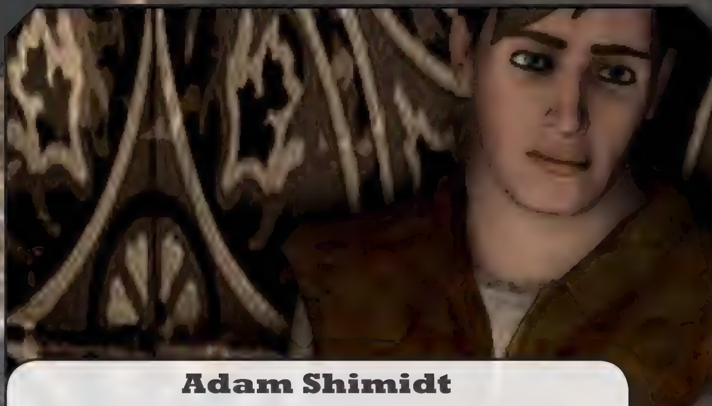


RPG Maker XP/PT-BR

Sobre o jogo

Na época que foi lançado, Vila do nevoeiro causou um enorme impacto na "makerfera" por fugir totalmente dos padrões dos RPGs convencionais que são feitos na engine, além de abrir os olhos de muita gente que não acrteditava no potencial do RPG Maker.

Esse survival horror com jogabilidade similar a dos antigos jogos da série Resident Evil conta com a seguinte trama:



Adam Shimidt

O personagem principal do game não sabe se está vivendo a realidade ou um pesadelo!



Em 1943, uma doença misteriosa vitimou a maioria das pessoas de uma pequena vila. As pessoas contaminadas (a maioria crianças) eram mantidas isoladas em suas casas, e para evitar de verem seus póprios rostos deformados os pais lhes cobriam com um saco de pano. Daí nasceu uma lenda de que, ao se olhar no espelho, a pessoa teria sua imagem roubada e em troca, era lhe deixado um fi sico deformado e um corpo sem alma. Era uma forma de evitar que as crianças se olhassem ao espelho.
No mesmo ano a doença foi combatida por um grupo armado que invadiu a vila e matou as vítimas, e da mesma maneira, desapareceram misteriosamente.

Aproximadamente sessenta anos depois:

Adam mudou-se para Vila do Nevoeiro, juntamente com seu filho Charles, no início de 2000, logo após se divorciar de sua mulher. Vila do Nevoeiro parecia ser a cidade mais pacata do mundo, e a mais chata também. O que teria de diferente a pequenina cidade do interior? Absolutamente nada, até Adam acordar e ver que seu filho havia sumido de sua casa e que, com uma terrível dor de cabeça, percebera que subitamente nevava em pleno verão. Ao sair para fora de casa, Adam se depara com o porto trancado e uma anomalia junto ao portão, impedindo qualquer passagem.

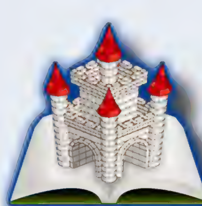
Loading...

TOUHOU PROJECT
WANDERING SOULS

NEW GAME
LOAD GAME
SETTINGS

Touhou - Wandering Souls

Feito por: Estheone





RPG Maker VX/INGLÊS





Sobre o jogo

Baseado na série de jogos Touhou Project (muito famosa no Japão e que envolve temas típicos de animes como magia, monstros místicos que temos por exemplo os youkais, personagens bem característicos que incluem sarcedotizas, bruxas, empregadas, colegiais de mini-saias...) Touhou - Wandering Souls é um excelente jogo de plataforma e ação frenética, ao melhor estilo de games como Odin Sphere (Playstation 2) e Muramasa (Nintendo Wii).

O jogo usa como base o enredo da série, em que, basicamente, as três heroínas precisam desvendar a causa do enfraquecimento da barreira que separava o mundo dos humanos do mundo fantasioso chamado Gensokyo, onde só habitam seres místicos, para evitar maiores catástrofes. Dá até para considerar um spin off, mas um muito bom!

Mas ainda contamos com alguns elementos de RPG, como melhorias de armas e equipamentos, leveis e habilidades específicas para cada personagem, lembrando que é possível alternar entre elas a qualquer momento, desde que a barra de troca esteja cheia.



Marisa Kirisame, Reimu Hakurei & Sakuya Izayoi

As três protagonistas de Touhou - Wandering Souls, estão presentes em diversos títulos da franquia Touhou Project.



O que estará fazendo...

Entre 23:59 e 00:00?

Participe você também do RPG de fórum baseado na magnífica saga Shin Megami Tensei!

PERSONA HEAVEN
RP FORUM

Acesse:
http://http://personaheaven.freeforums.net/

Drake Legend 2 – O Domínio de Antharys

Um dos jogos mais esperados por quem é maker desde sempre, infelizmente parou no tempo. Mesmo assim, Drake legend 2 tem muito a ensinar!

Por: Yoshi

O último tesouro...

Assim podemos considerar esse grande presente que nosso eterno capitão Hector M.G. Barbossa nos deixou: A demo do tão falado e aguardado Drake Legend 2. Ele deixou a decisão de disponibilizar ou não em minhas mãos e claro que não poderia ocultar algo tão bom na escuridão!

Vocês podem baixar na seção de downloads no portal do Condado Braveheart na categoria: Jogos de RPG Maker.



Não apenas pelas screens, mas por todo conjunto da obra, DL 2 tinha tudo para ser um game épico...



Yoshi Desabafa:

Ao lado de Ergo Proxy (KáHh) e A última Guerra (Ammy), Drake Legend 2 se tornou o 3° projeto com um potencial incrível que, por motivos de força maior, acabou descontinuado, o que me deixou extremamente frustado...



Na próxima edição da revista...

Em ano de copa e eleição, não iremos desviar nosso foco e nossa atenção, a Make The RPG continua!

Matéria de Capa

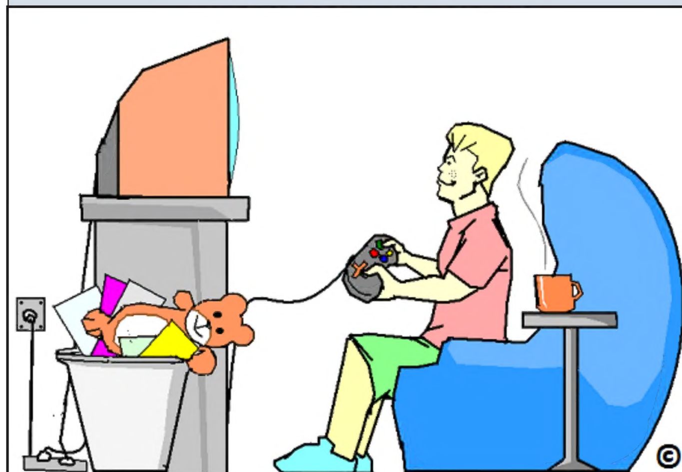
O legado de uma lenda maker



Hector M.G. Barbossa, ou MG Link, não é só mais um maker que saiu de cena. Seria injusto não homenagear um dos makers mais influentes de todos os tempos no Brasil com algo além da entrevista que nos concedeu para essa 5° edição.

Histórico maker, revelações, jogos criados e muito mais sobre essa grande figura estarão presentes nessa matéria!

A Diversão em Jogos



Tentaremos explicar uma série de fatores que lhes permitirá descobrir como criar jogos mais divertidos!

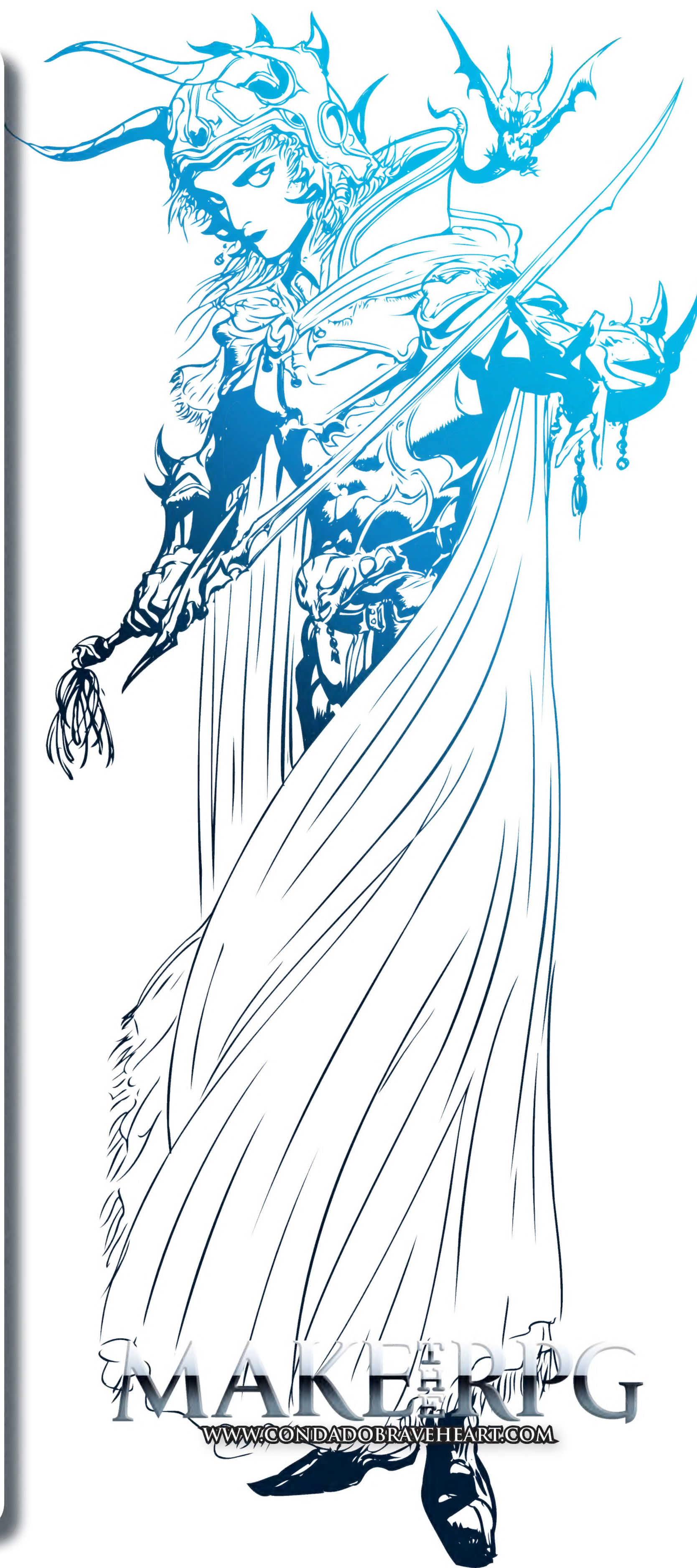
Evitando Lag



Nesta matéria vamos ver alguns exemplos de como evitar o Lag em nossos scripts do RPG Maker!

Quando a fantasia não é final...

Nenhum de nós da redação da Make the RPG é profissional na área de publicação, essa revista é puro Hobbie, ou seja, algo que fazemos por que realmente gostamos de fazer e ponto, sem a necessidade de retorno financeiro ou alta publicidade.
No RPG Maker não é diferente. Enquanto membros se prenderem a ideia de tentar criar algo para conquistar algum "status" (seja ele financeiro ou de popularidade) vai ficar andando em circulos e permanecer no mesmo local, pois, quem realmente se destaca nesse meio são aqueles que se dedicam de coração, que possuem a vontade de expor suas memórias e sentimentos como amantes de RPGs e jogos eletrônicos aos outros.
Em uma realidade cheia de problemas que vivemos hoje, é imprescindível que ocupemos nossa mente com coisas úteis para evitar as fúteis que nos rodeia e a cultura que é o universo dos games (e nossa "querida" presidenta não considera os games assim, o que nos fecha muitas portas...) é o nosso foco aqui.
Aqueles que sentirem confiança em seguir adinante estão convidados a nos ajudar com esse objetivo que não morrerá tão facilmente!



A Revista Make the Rpg! é mais uma Publicação Exclusiva da:



Não deixe de acessar O nosso site e acompanhar as novidades mais recentes para o seu RPG Maker favorito!

WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM